.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Repositorio Digital Institucional

Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Los cuerpos bailando al ritmo de la sociedad digital: un ensayo acerca de la relación entre el cuerpo y la tecnología en el escenario de la música electrónica

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Federico Aizen Waisman

Graciela Smerling, dir.

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2018

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: http://repositorio.sociales.uba.ar/

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)
La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

Repositorio Digital Institucional

.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESINA DE GRADO

LOS CUERPOS BAILANDO AL RITMO DE LA SOCIEDAD DIGITAL

Un ensayo acerca de la relación entre el cuerpo y la tecnología en el escenario de la música electrónica.

TESISTA: Federico Aizen Waisman (DNI 34.295.386)

Mail: fede.aw@hotmail.com Tel.: 1569511537

TUTORA: Mgtr. Graciela Smerling

Mail: graciesmerling@yahoo.com.ar

-.Julio de 2018.-

AGRADECIMIENTOS

Mi largo camino recorrido por esta hermosa carrera no podría haber sido posible sin el acompañamiento y contención de muchas personas que aquí agradezco.

A mi tutora Graciela Smerling, que con su ayuda incondicional y experiencia académica fue mi guía para terminar este proyecto.

A mi compañera de vida Shirly Procianoy, que me contuvo y me brindó todo su aliento para cerrar esta etapa de mi vida.

A toda mi familia: mi mamá Adriana Waisman; hermana Florencia; mi papá Fabián Aizen; mis abuelos Juan Carlos y Matilde; mis tíos Karina y Rubén y mi primito Javier por haberme acompañado durante toda la carrera, contenerme frente a los obstáculos que, en diferentes momentos de mi vida, hubiesen sido muy difíciles de afrontar solo.

A mi gran amigo y sociólogo Manuel Flocco, que me ayudó a empezar y a darle forma a esta tesina.

A la Universidad Pública, por haberme brindado valores humanos y enseñarme que nunca hay que bajar los brazos y que hay que comprometerse con el otro. Además por los amigos con los cuales pude y sigo compartiendo momentos intra y extra muros universitarios; por los profesores de gran nivel de los cuales pude aprender y me hicieron amar más esta carrera; y por la paciencia de los trabajadores de su biblioteca para brindarme los recursos que necesitaba.

Todos con su grano de arena hicieron posible este gran sueño.

¡Muchas gracias!

LISTADO DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

BPM: beats per minute.

CABA: Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Dj: disc jockey.

EDM: electronic dance music.

FM: frecuencia modulada.

LSD: dietilamida del ácido lisérgico.

MDMA: metilendioximetanfetamina.

RESUMEN

La música electrónica es un fenómeno social que viene creciendo de manera exponencial en la última década en todo el mundo. Este crecimiento ha venido de la mano del desarrollo de las tecnologías digitales que han generado también transformaciones de carácter revolucionario en nuestra sociedad actual.

Tomando en consideración estos procesos, esta tesina ensayística se propuso describir y explicar la relación entre el cuerpo y la tecnología presente en las prácticas de composición y baile de la música electrónica. Específicamente, describió y explicó las condiciones sociales, culturales y tecnológicas que dieron emergencia a la electrónica, las características de su práctica de baile y la noción de cuerpo presente en las prácticas y escenarios electrónicos.

Como resultado de la reflexión realizada sobre este fenómeno, esta tesina sostiene que la música electrónica es una práctica social que emergió junto y dentro de la sociedad digital. Este tipo de sociedad generó una nueva relación entre el cuerpo y la tecnología que, en el escenario electrónico, se manifiesta en la composición musical y práctica de baile; caracterizadas por la velocidad, el movimiento, la espontaneidad y la búsqueda de nuevas sensaciones.

Palabras clave: música electrónica, tecnología, sensaciones, cuerpo digital, ritmo digital.

INDICE

INTRODUCCIÓN……..……8

CAPÍTULO 1. SOCIEDADES, RITMOS Y MÚSICA…….…….....11

1.1 Ritmos disciplinarios y ritmos digitales en la sociedad…….....11

1.2 Música electrónica……..17

1.2.1 Antecedente de la música electrónica: el futurismo……..17

1.2.2 Orígenes e historia de la música electrónica……..18

1.2.3 Orígenes e historia de la música electrónica en Argentina……..19

1.3 Características principales de la música electrónica……....20

1.3.1 El rol del Dj……...21

1.3.2 Tiempo…….24

1.3.3 Sensaciones y sentimientos……..25

1.3.4 Velocidad……..27

1.3.5 Baile……..27

1.4 Resumen del capítulo……....28

CAPÍTULO 2. BAILE Y ESCENARIOS ELECTRÓNICOS……..29

2.1 El baile a través de la historia: del ballet a la electrónica……..29

2.2 Baile del Siglo XXI: la electrónica……...33

2.3 Electrónica y escenarios……36

2.4 Resumen del capítulo……....41

CAPÍTULO 3. CUERPO Y RITMO DIGITAL……42

3.1 Del cuerpo moderno al digital……..42

3.1.1 El cuerpo moderno……43

3.1.2 El cuerpo disciplinado……44

3.1.3 El cuerpo digital……..47

3.1.3.a Cuerpo y sensaciones……..…..47

3.1.3.b Cuerpo e inscripciones……..51

3.1.3.c Movimiento, velocidad y libertad……..52

3.2 Resumen del capítulo……...53

CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES FINALES……54

REFERENCIAS……59

“Me gusta el disco sin mente…
Dicen que las letras son estúpidas y
repetitivas ¿qué hay de malo en eso?
Lo mismo es acostarse al sol.
No todo tiene que ser serio”.

Lou Reed, 1979.

INTRODUCCIÓN

El avance de la tecnología transformó el mundo que nos rodea, nuestras subjetividades, las formas en que socializamos y como nos expresamos (Roca, 2012). La música no estuvo exenta de estas transformaciones, que se manifestaron en los modos de composición musical y en la práctica misma de escuchar música, de la cual la tecnología forma parte de ella (Adell i Pitarch, 2004).

El fenómeno social de la música electrónica no surgió en el Siglo XXI sino que emergió en la década del setenta del Siglo XX; es decir, que es un fenómeno que se viene desarrollando hace más de cuarenta años. Sin embargo, las Ciencias Sociales nunca se interesaron en este fenómeno. Víctor Lenarduzzi (2012), Doctor en Ciencias Sociales, sostiene que la razón por la cual la música electrónica ha sido irrelevante para este campo de estudio es porque ha sido considerada un género bailable.

Lejos de ser un fenómeno acotado a una pista de baile, la música electrónica se trata de un género musical que se consume en diferentes ámbitos: centros comerciales, emisoras de radio, gimnasios y fiestas electrónicas. Su expansión en todo el mundo muestra que se trata de una música que pudo adaptarse a la cultura occidental y oriental. Se podría decir que se ha transformado en un lenguaje universal musical, ya que se asocia al lugar de las sensaciones, a la experiencia del cuerpo y al sonido. En ese sentido, es un tipo de música donde el placer toma un lugar representativo y el cuerpo construye una nueva sensibilidad.

Estos rasgos de la música electrónica se relacionan a las condiciones sociales y culturales que favorecieron a su desarrollo -el crecimiento del individualismo, la masificación y el abaratamiento de la tecnología- y que se hacen fuertemente visibles en la escena electrónica: el cuerpo como protagonista de una experiencia sensorial es interpelado por los efectos sonoros y visuales producidos por las tecnologías digitales. Transformando la idea del baile, que ya no es concebido como práctica de seducción sino de exploración de nuevas

sensaciones. De esta forma, la música electrónica propone también un nuevo concepto de música que se asocia a la idea de vivirla de forma activa, siendo parte de ella, entrando en sintonía quienes componen la música y quienes la bailan; es decir, los Disc Jockeys (Djs) y los fans. En la escena electrónica esto implica que el Dj debe interpretar si los cuerpos están bailando o permanecen quietos porque, si percibe que a los cuerpos no les agrada la música, deberá cambiarla rápidamente para generar un buen ambiente.

Los ritmos digitales, influenciados por el desarrollo tecnológico, organizan y regulan nuestros días. El ritmo repetitivo de la música electrónica nos seduce e hipnotiza al igual que el mantra en la meditación. En esta última, la repetición de sílabas con vibraciones muy altas permite focalizar nuestra mente, dejando de lado otros pensamientos para lograr una meditación más profunda (Pérez de Acha, 2014). En el caso de la música electrónica, la repetición de los bajos coordinados ayudan a que el cerebro se adentre en sí mismo y, junto con la aceleración de la música, nos da la sensación de salirnos de él para entrar a un nuevo mundo de sensaciones “digitales”; transformando sin inconvenientes tiempos y espacios que conocemos (Smerling, 2011).

Teniendo en cuenta la importancia que ha tomado la música electrónica en la sociedad actual esta tesina tiene como objetivos:

- **Objetivo General**

    - Describir y explicar la relación entre el cuerpo y la tecnología presente en las prácticas de composición y baile de la música electrónica.

- **Objetivos Específicos**

    - Describir y explicar las condiciones sociales, culturales y tecnológicas que dieron emergencia a la música electrónica.

- Describir y explicar la práctica de baile de la música electrónica.
- Describir y explicar la noción de cuerpo presente en las prácticas de composición y de baile de la música electrónica.

Para dar respuesta a estos objetivos, esta tesina fue organizada en cuatro capítulos:

El primero, "*Sociedades, ritmos y música*", aborda el contexto social, cultural y tecnológico en el que emerge la música electrónica; su historia como género musical en el ámbito internacional y nacional; y sus características principales que lo distinguen de otros tipos de géneros musicales: el rol del Dj, sensaciones/sentimientos, tiempo, velocidad y baile.

El segundo, *"Baile y escenarios electrónicos"*, realiza un recorrido histórico de las prácticas de baile que fueron surgiendo desde fines del Siglo XIV hasta la actualidad para poder comprender cuáles son las características específicas del baile que se practica en el escenario electrónico. Además, este capítulo describe las características y los componentes digitales que forman parte de esos escenarios.

El tercero, *Cuerpo y ritmo digital*, realiza un recorrido por la noción de cuerpo desde el inicio de la Modernidad hasta la actualidad con el objetivo de dar cuenta de cómo la tecnología influyó en el advenimiento del cuerpo digital, que emerge junto con las sociedades digitales a fines de la mitad del Siglo XX.

El cuarto -y último- resume las principales conclusiones de esta tesina ensayística.

CAPÍTULO 1

SOCIEDADES, RITMOS Y MÚSICA

Este capítulo está organizado en cuatro apartados. El primero aborda el contexto social, cultural y tecnológico en el que emerge la música electrónica. El segundo realiza un recorrido histórico de la música electrónica, teniendo en cuenta su antecedente, el contexto internacional de su nacimiento y su irrupción en el plano nacional; además de su incorporación en la composición musical de otros tipos de géneros. El tercer apartado describe los rasgos característicos de la música electrónica, que distinguen a este género musical de otros. El cuarto apartado resume la idea principal de este capítulo.

1.1 Ritmos disciplinarios y ritmos digitales en la sociedad

A lo largo de la historia de la humanidad, los ritmos de vida han ido variando según el tipo de sociedad. Si en el marco de las sociedades disciplinarias los ritmos se caracterizaron por ritmos “mecánicos” regidos por las grandes máquinas, en el marco de las sociedades digitales los ritmos predominantes son aquellos producidos por las tecnologías digitales. El desarrollo técnico e informático aceleró la velocidad a un ritmo mayor; lo cual puede observarse en diferentes aspectos de la vida como, por ejemplo, los medios de comunicación, las telecomunicaciones y los transportes. Este proceso de aceleración ha generado que “la velocidad no [sirva] únicamente para desplazarse con más facilidad [sino que sirva] ante todo para ver, para escuchar, para percibir, por tanto, para concebir más intensamente el mundo presente” (Virilio, 1997a, p.25).

La velocidad junto a las tecnologías digitales vinieron de la mano para intensificar todos nuestros sentidos. Pero -a la vez- esta aceleración de la velocidad entra en sintonía con nuestros cuerpos, gracias a la ayuda de las mismas tecnologías que -como herramientas- posibilitan alcanzar ese ritmo.

Michael Foucault, en su libro "*Vigilar y Castigar*" (1989), caracterizó a las sociedades disciplinarias como aquellas que colocaban a las disciplinas como técnicas, permitiendo un control detallista hacia el cuerpo y fabricando -de esta forma- cuerpos sometidos, dóciles. Según Foucault (1989), los aparatos de encierro se relacionaban alrededor de la sumisión del cuerpo y, a la vez, funcionaban como mecanismos de control frente al sometimiento de los individuos dentro de las estructuras de poder. De esta forma, la sociedad funcionaba de tal modo que cada institución respondía a un sistema de encierro. En ese contexto, el individuo debía pasar de una institución a otra: escuela, fábrica, hospital y cárcel. El tiempo cronometrado en las diferentes actividades de los individuos marcaban el ritmo y la velocidad del tiempo. Este tipo de sociedades emergieron en el Siglo XVIII, se consolidaron en el Siglo XIX y alcanzaron su esplendor a principios del Siglo XX. Después de la Segunda Guerra Mundial entraron en crisis (Deleuze, 1999).

Si bien hay autores como Deleuze (1999) que caracterizan a nuestra sociedad actual como una sociedad de control, en lo que respecta a la música y los ritmos que interpelan al cuerpo, puede decirse que nuestra sociedad adquiere las características de una sociedad digital. El arqueólogo español Gines Roca (2012) explica que

> "(..) el hecho digital es una tecnología disruptiva (…) Están cambiando muchísimas cosas (…) Antes todo era permanente, ahora todo es líquido, fluye, se deshace (…) ¿Qué es sociedad digital? ¿Qué es el tiempo que estamos viviendo? Es un momento histórico que modifica de manera radical la transmisión de conocimientos, el sistema productivo y, por tanto, la sociedad (…) Es una alteración de la mano de la tecnología que altera maneras de aprender, maneras de producir y maneras de organizarnos como sociedad (…) Acaba de empezar (…) Es la etapa actual de un proceso en evolución" (21:15).

La tecnología digital ha modificado las reglas del juego. Su rol protagónico en nuestra sociedad transformó el aquí y ahora, la velocidad en la cual nos movemos. Esta transformación posibilitó el paso de sistemas cerrados a sistemas abiertos. Como sostiene Deleuze (1999), en nuestra sociedad el concepto de encierro se encuentra en crisis porque las instituciones ya no cumplen su función social. En la sociedad actual, las tecnologías digitales son parte de nuestra vida cotidiana y, cada vez más, se producen en menor diámetro y brindan mayor capacidad de almacenamiento. Por otro lado, el espacio virtual en el que nos movemos y el tiempo en que llega la información ya no son un problema. Con un "clic" los individuos pueden llegar en cuestiones de segundos hacia el otro lado del planeta. Todo se acerca de forma instantánea.

De esta manera, diferentes aspectos de la vida se han digitalizado como consecuencia del desarrollo tecnológico. Nuestras formas de trabajar, comprar, vender, producir, recibir información, componer y escuchar música fueron transformadas por el proceso de digitalización. La tecnología digital posibilitó que cualquiera pueda generar y publicar contenidos de manera síncrona, en tiempo real y en movilidad (Roca, 2012). Las grandes máquinas fueron reemplazadas por dispositivos tecnológicos de producción y recepción de un diámetro capaz de entrar en nuestros bolsillos.

En el ámbito laboral, estos cambios se manifiestan en las modalidades laborales. En diferentes partes del mundo, las empresas aceptan y promueven que los empleados trabajen desde su casa. Son los empleados *home office*, sin horarios pero con objetivos que cumplir. Muchos empleados además son contratados de manera temporal o por proyectos a ejecutar; dando cuenta de la no necesidad de un espacio de encierro o el tiempo para registrar la entrada y salida de los trabajadores. La flexibilidad es la protagonista en el nuevo mundo laboral. Al respecto, el fallecido Steve Jobs -creador de la famosa empresa multinacional *Apple*- manifestó que en la actualidad no hace falta ningún comité porque las personas se organizan como una empresa nueva. Una persona se dedica a diferentes asuntos, se reúne tres horas a la semana y habla de todo lo

que está haciendo en el negocio. El trabajo en equipo es confiar en los demás sin requerir supervisión (como se cita en Arbelaez, 2011).

No solo los modos laborales han sufrido cambios sino que, además, las nuevas empresas que aparecieron en los últimos años relacionadas al mundo digital construyeron nuevos valores y visiones adaptadas a la necesidad del mundo actual. Entre ellas, se pueden mencionar empresas como *Instagram*, *Uber*, *Airborn*, *Facebook*, *Netflix* o *Alibaba;* exitosas en todo el mundo por un formato de empresa que difiere totalmente al formato de las grandes fábricas del Siglo XX. Las empresas transformaron los productos analógicos en digitales, sin la necesidad de requerir una gran estructura, empleados y materiales para llevarlo a cabo. Las herramientas digitales permitieron a cualquier empresa llegar a mercados geográficos a los cuales antes sólo llegaban las grandes empresas.

Los medios de pago también se han visto afectados por la digitalización de la sociedad. Antes de la aparición de *Internet*, las compras y ventas se realizaban cara a cara en un espacio físico, donde una persona le vendía a otra un producto o servicio a cambio de dinero, cheque o pagaré. En la actualidad, si bien estas prácticas siguen existiendo, con el avance de las tecnologías digitales cada vez más compramos productos por *Internet* mediante diferentes formas de pagos tales como tarjetas de crédito, débito o aplicaciones informáticas. De esta forma, la velocidad del dinero circula mucho más rápido, se realizan más transacciones en tiempo real y los billetes y las monedas empiezan a perder peso a la hora de elegir cómo pagar. De hecho, estos cambios impulsaron la creación en el año 2009 de la primera criptomoneda: el *Bitcoin*.

Por otro lado, el proceso de digitalización influyó en la transformación del sistema de *broadcasting* que regía el sistema de los medios de comunicación convencionales como la radio y la televisión. Este sistema consistía en “la emisión de un mismo contenido para un conjunto indiferenciado de espectadores” (Vacas, 2010, p.32) sin que estos puedan responder. La

digitalización de los medios transformó la producción, distribución y recepción de contenidos; dado que permitió la producción de equipos más económicos. Hoy cualquier persona puede tener un programa de radio, televisión o un portal en la *web*; incluso varios canales de televisión o estaciones de radio tienen este tipo de canales. Esto permite que los contenidos no sólo se emitan desde los medios tradicionales sino desde otros espacios alternativos, lo que permite –a su vez- la aparición de nuevas voces. La recepción también sufrió cambios. "Los antiguos espectadores deciden ahora cuándo, dónde y cómo acceden a esos contenidos" (Vacas, 2010, p.35). La audiencia pasiva se transforma en interactiva, opinan, generan contenido y son escuchados (Roca, 2012).

En lo que respecta a la música, el proceso de digitalización también ha generado cambios. Cuando uno se pregunta ¿qué significa hacer música? Por lo general, la primera imagen que viene a la cabeza es la de una banda con instrumentos musicales. Sin embargo, hoy no es sólo eso. La participación de la tecnología en la música modificó varios aspectos de la producción, recepción e incluso la práctica del baile. La electrónica es el nuevo género que pone en disputa el significado de la música.

Rosa Chalkho (2015) afirma que un cambio de tecnología no trae aparejados cambios sólo en equipos, aparatos, calidades o potencialidades sino que modifica modos de percepción, hábitos sociales y consumos culturales. Además sostiene que el cambio de tecnología implica el nacimiento de nuevas industrias incentivadas por las mejoras técnicas. De este modo, se evidencia que la música tiene dos patas. Por un lado, las condiciones de producción musical y, por el otro, los modos de recepción. Tanto el primero como el segundo se fueron transformando por la influencia de las tecnologías digitales y dieron nacimiento a un nuevo concepto de música. Como lo explica Chalkho (2015): "la utilización social del término música aleja cada vez más al concepto moderno de música (como arte del sonido) del campo del Arte y lo acerca cada vez más al rubro del 'entretenimiento'" (p. 78,79).

Si hablamos de producción musical, en la electrónica las máquinas son las responsables. Los sintetizadores y las computadoras reemplazaron a los instrumentos musicales. “Se trata de armonizar el ruido: explorar la tecnología para encontrar posibilidades radicales dentro del sonido” (Pérez de Acha, 2014, s.f.). Este modo de producir música con la ayuda de la tecnología también generó una disputa alrededor del concepto de “músico”. En Argentina, esto se evidenció durante la transmisión de uno de los programas del ciclo televisivo *Sábado Bus* del año 2000, en el cual habían sido invitados el fallecido guitarrista Norberto Aníbal Napolitano –más conocido como Pappo- y el Dj Deró. La discusión tuvo su eje principal en la producción de música a través de la función de los discos como instrumentos, al cual Pappo rechazaba y afirmaba que uno tenía que estudiar un instrumento y no enchufar un aparato y decir que lo tocaba (Telefé, 2014). Sin embargo, aunque han pasado ya dieciocho años, varios géneros musicales han incorporado en su banda herramientas digitales para componer música como *Depeche Mode* o *Radiohead*.

En lo que respecta a la recepción de la música, se pueden encontrar una gran variedad de espacios y modos de escucha: recitales presenciados en vivo en teatros, estadios, plazas, playas u a la distancia –en vivo o diferido- en los hogares o cualquier otro tipo de espacio a través de la radio, equipos de música y dispositivos tecnológicos individuales como el Mp4 o el propio celular con aplicaciones de música.

Nuestros modos actuales de producir y recepcionar música son la antítesis de la ópera del Siglo XVII, donde la producción y recepción musical se caracterizaron por su desarrollo “en vivo” y en un mismo espacio: cantor, bailarines, orquesta y espectadores/oyentes en un mismo teatro. Específicamente los espectadores/oyentes: sentados, contemplando y escuchando de manera disciplinada y pasiva. Hoy el modo de recepción más común son los aparatos de uso individual como los *iPads* o celulares, que forman parte del proceso de individualización por el que estamos atravesando. El desarrollo de las plataformas digitales como *YouTube* o *Spotify* permiten a los usuarios acceder y elegir cualquier tipo de música de forma práctica y

rápida, sin la necesidad de recurrir a una disquería. Por lo tanto, la producción de la música electrónica, su surgimiento y avance van de la mano del desarrollo de las tecnologías digitales que han impulsado el cambio en el consumo de la música

1.2 Música electrónica

La música ha estado presente desde los inicios de la humanidad como forma de expresión. En la actualidad, se entremezcla con la tecnología dando lugar a nuevas formas rítmicas y sonoras que, a su vez, dan origen a nuevos estilos musicales que ponen en disputa el sentido de lo que es la música hoy en día.

1.2.1 Antecedente de la música electrónica: el futurismo

La idea futurista empezó a desarrollarse a principios del Siglo XX desde la vanguardia artística. En la música, el compositor italiano Luigi Russolo fue el fundador de una nueva perspectiva musical. En el año 1913, este compositor escribió una carta al músico Francesco Balilla Pratella, la cual se convertiría en el manifiesto "*El arte de los ruidos*". En esta carta, Russolo hablaba de los ruidos como los elementos básicos de la poética musical futurista y del invento de nuevos instrumentos llamados *intonarumori*, que eran sintonizadores de ruido o instrumentos generadores de ruido. Russolo aseguraba que había que romper el limitado círculo de sonidos puros y conquistar la variedad infinita de ruidos-sonidos (Biblioteca Digital Mundial, 2017).

En 1910, Russolo logró hacer música a partir de ruidos y cajas de música electrónica. En ese momento, también aparecieron los primeros instrumentos electrónicos comerciales y el concepto de música electrónica en vivo, creada en tiempo real con sintetizadores y equipos electrónicos. A finales de la década de 1950, con la llegada de la música concreta, comenzó a desarrollarse la práctica de manipular música grabada. Esta forma vanguardista de la música

electrónica implicaba la edición conjunta de fragmentos de sonidos naturales y automáticos (DBR.com, 2017).

1.2.2 Orígenes e historia de la música electrónica

En la década de 1970, en Alemania, la banda *Kraftwerk* desarrolló un estilo musical que, años más tarde, se lo denominó electrónica (Poyau, 2017; Pujol, 1999). La banda se hizo famosa en todo el mundo a partir de su canción *Autobahn*, que se caracterizó por el uso de sintetizadores y su duración de veintidós minutos y cuarenta y tres segundos, algo que por aquel entonces se tornaba totalmente diferente y revolucionario. La banda fue formada por Ralf Hütter y Florian Schneider, quienes tocaron juntos hasta el año 2008 cuando Schneider decidió separarse.

Del otro lado del Atlántico -más precisamente en Estados Unidos- la influencia y el aporte de los jóvenes músicos alemanes que se reunieron bajo el nombre de *Krautrock*[1] dieron origen -a principios de la década de 1980- a la música *house* en la ciudad de Chicago y, en Detroit, a la música *techno* (Navarro, 2015; Bychawski, 2014). Los diferentes estilos de la música electrónica son el aporte de cada ciudad, que agrega y combina elementos de su cultura urbana. A fines de la década de 1980, en Europa, tanto Djs como productores empezaron a producir temas de *techno* que -a su vez- generaron otros estilos dentro de la electrónica como el *trance* (García Moreno, 2016).

Sin embargo, el apogeo del género fue en la década de 1990 cuando los precios de equipos electrónicos disminuyeron y su estilo se había propagado a otros géneros como el *Pop*, popularizándose no sólo en Europa y Estados Unidos sino por todo el mundo.

[1] Estos jóvenes experimentaron con instrumentos tradicionales y electrónicos, principalmente guitarras y teclados, para crear canciones experimentales, instrumentales y ambientales.

1.2.3 Orígenes e historia de la música electrónica en Argentina

El fenómeno de la música electrónica en Argentina se desarrolló del mismo modo que en los orígenes del género. Empezó como una movida *underground* en fiestas privadas y algunos boliches hasta volverse masiva en fiestas que convocaron y convocan a miles de personas. La Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) fue y sigue siendo el epicentro donde se produce y recepciona este género musical.

En la década de 1980, los boliches como *Freedom*, *Palladium* o *Exit* eran espacios donde sonaba esta música y, quienes acudían a esos espacios, eran pocos y expertos en la temática. *Klauss*, fundada en 1988 por Ernesto Romeo y Alejandro Vázquez, fue una de las bandas pioneras de la música electrónica en nuestro país. Esta banda se caracterizó por el uso intensivo de equipos electrónicos, analógicos y digitales. Su música recorrió el país, España y Estados Unidos (Centro Cultural Kirchner, s.f.).

En la década de 1990, el avance de la tecnología y la electrónica a nivel mundial permitió ubicar a este género en otra posición en nuestro país. Se empezó a visibilizar el estilo musical e incluso Djs argentinos como Deró o Diego Ro-k empezaron a ser reconocidos en el mundo.

Los festivales internacionales fueron el punto de partida para colocar a la Argentina dentro del circuito comercial del género y para masificar al público dentro del país. En el año 1999, se desarrolló el *Love Parade*, uno de los festivales de música electrónica más importantes del mundo que ubicó a la CABA como sede (Clarín, 1999). En el año 2001, se realizó la primera edición del festival *Creamfields* en la CABA; convirtiendo a esta ciudad como la primer sede de este festival en América Latina (Creamfields Buenos Aires, s.f.).

Actualmente en Argentina, la música electrónica se masificó atravesando diferentes edades y clases sociales. En paralelo, ello ha traído como consecuencia un aumento masivo del consumo del éxtasis (principalmente dietilamida del ácido lisérgico, más conocido como LCD). Con relación a este punto, un hecho que sucedió y tuvo mucha repercusión en nuestro país fue la tragedia en la fiesta electrónica *Time Warp.* Esta tuvo lugar el viernes 15 de

abril del 2016 y, durante la misma, fallecieron cinco jóvenes intoxicados por el consumo de este tipo de sustancia (Clarín, 2016).

El contexto actual coloca a Argentina como uno de los países con un buen estatus en lo que respecta a la música electrónica y eso se debe a los festivales internacionales, a la existencia de Djs argentinos con reconocimiento internacional, escuelas de música que forman a los futuros Djs y una variedad de clubes que están preparados para recibir artistas de renombre y pasar diferentes estilos de música electrónica. Un dato importante es que Argentina cuenta con una estación de radio referente en Latinoamérica que es *FM Delta 90*.3; emisora por la cual pasan música e información del género pero que también contiene otro tipo de programación (Delta 90.3, 2018).

1.3 Características principales de la música electrónica

Como lo marca su desarrollo histórico, la electrónica es un género musical que ha producido varios subgéneros y estos, a su vez, produjeron otros subgéneros; es decir, se trata de un tipo de música en la cual diferentes actores de distintas partes del mundo aportaron su grano de arena. Su expansión global y variante se debe, justamente, a que se trata de un género abierto a los cambios, fluido y flexible; de ese modo, consigue adaptarse a los tiempos actuales. Podría decirse que es un género donde todos los subgéneros se conectan unos con otros pero que, al mismo tiempo, pueden funcionar de manera independiente. Como ejemplos de ello, pueden nombrarse al *techno* o al *dubstep*. Este último surgió a fines de la década de 1990 en Londres, Inglaterra. “Su sonido es abrumador, produciendo patrones muy poco predecibles y siendo mucho más agresivo en cuanto a la intención” (Jon, 2017).

Con respecto a su público, la música electrónica ha creado algo nuevo. Se caracteriza por de ser un género abarcativo y segmentado según estilos y preferencias musicales. Todos disfrutan de esta experiencia sonora y visual sin importar su sexualidad, nacionalidad y color de piel, en un clima cálido y de respeto. La electrónica dio pasos agigantados y hoy es una música que suena en diferentes países, siendo parte de la música popular global.

A continuación se mencionan los principales rasgos característicos del género: el rol del Dj, sensaciones/sentimientos, tiempo, velocidad y baile.

1.3.1 El rol del Dj

El desarrollo de la tecnología trae como consecuencia nuevas formas de producción musical y, a su vez, nuevos actores en escena. Si bien al Dj se lo vincula únicamente con la función de reproducir diferentes grabaciones, con el avance del género electrónico y la aparición de diferentes escuelas formadoras de Djs, su importancia ha cobrado otro valor.

Los Djs realizan diferentes actividades: empiezan a escuchar diferentes temas grabados; seleccionan algunos de ellos; y luego los retocan, dándoles un orden seleccionado para crear una pista única o *set*.[2] Por ese motivo, la importancia del Dj en la escena electrónica es la de reconstruir, a través del *remix,*[3] e interpretar al público con lo que necesita en ese mismo instante. “El Dj propone un recorrido, un viaje a través del sonido, en el que invita a participar a otros” (Lenarduzzi, 2012, p.80). Además, su posición estratégica de observar todo y de ser observado, le permite ser el anfitrión del espectáculo; efecto similar que genera una banda de música o artista solista.

Aunque el Dj cuenta con un esquema musical previo al encuentro con su audiencia, no hay nada absolutamente establecido. A medida que avanza su *set*, va observando cómo baila la gente: si están a gusto o no. En este último caso, la acción a desarrollar por el Dj es la de cambiar el ritmo para entrar en sintonía con la gente. Este vínculo de ida y vuelta, a diferencia de otros géneros, hace que la gente sea parte e influya en la propia composición musical. Sin Dj no hay música electrónica y sin la participación de la gente tampoco. Esta relación recíproca demuestra que todos están abiertos al

[2] Refiere al conjunto de la mezcla de temas musicales pregrabados por el Dj.

[3] Es una técnica utilizada por los Djs que superpone elementos como la distorsión de la voz -de dos o más canciones grabadas- para generar una nueva pista; es decir, un *track* en términos de la electrónica. El objetivo es causar un efecto sonoro diferente al original.

cambio, tanto en la producción como en la recepción. Un buen Dj debe lograr empatía con su público. Tiene que saber observar y sentir sus emociones para generar el mejor ambiente en la escena del baile. En palabras del Dj Nicolás Levin: “lo más importante que un Dj debe trabajar es la selección de *tracks* y las mezclas” (N. Levin, comunicación personal, 3 de febrero de 2018).

Más allá de la composición musical, la personalidad del Dj influye para que el ambiente sea cómodo y amigable. Un ejemplo de un Dj que posee una actitud de incentivo e interacción constante con su público para generar una mayor excitación es Robbert van de Corput, más conocido como Hardwell. Sin importar si habla el mismo idioma que su público, durante sus *shows* Hardwell tiene una actitud de incentivo que se manifiesta en el movimiento de su cuerpo: movimientos de brazos, saltos, gritos y repetición de fragmentos de canciones *remixadas* (Hardwell, 2018).

Por otro lado, para que los Djs puedan componer, los equipos tecnológicos son claves. Entre los más utilizados por los Djs se encuentran:

- ***Sintetizador*:** es el principal instrumento musical electrónico ya que genera señales eléctricas, convirtiéndolas en ondas acústicas y generando sonidos mediante auriculares o altavoces como los parlantes. También tienen la capacidad de poder imitar otros tipos de instrumentos o generar nuevos timbres. Este proceso es realizado por medio del teclado pero también es posible ejecutarlo con otros controladores.

  En la década de 1960, la computadora central RCA fue en esencia uno de los primeros sintetizadores electrónicos y fue, a partir de esos años, cuando comenzó a popularizarse. En la actualidad, existe una amplia variedad de sintetizadores capaces de imitar casi cualquier sonido y de crear gamas tonales y timbres completamente nuevos.

  De esta forma, lograron reemplazar al conjunto de los instrumentos y, por ende, a la banda musical. Estos sonidos producidos generan sensaciones que se mimetizan y

envuelven al cuerpo para entrar en sintonía con el ambiente. Algunas veces estos sonidos son definidos (ej. sonido de bocina) y, otras veces, indefinidos. No obstante esta diferencia, cualquiera de estos tipos de sonidos producen en el cuerpo sensaciones de disfrute y placer, alcanzando la expectativa de todos los bailarines.

- ***Tornamesa:*** este equipo -más conocido como "toca disco"- fue inventado en el año 1925. Es el aparato donde se reproducen los discos vinilos. Si bien data de muchos años, actualmente se han vuelto a utilizar como tecnología más sofisticada. Los discos no se dañan, se mantienen en un buen estado y generan un sonido de buena calidad. Además de reproducir, la tornamesa sirve para intercambiar discos y pasar de un tema a otro sin inconveniente.

- ***Pitch:*** es un potenciómetro lineal que puede acelerar o ralentizar el ritmo del tema. De esta forma permite ajustar los BPM de cada una de las canciones que se van a mezclar. Para componer musicalmente, el Dj debe conocer la velocidad de un *track* para lograr una transición prolija y ordenada de un *track* a otro; mediante la sincronización de BPM del *track* que suena al *track* siguiente que va a reproducirse. De esta forma, logra un ambiente continuo y progresivo, sin interrupciones ni modificaciones en el ritmo del baile. A mayor número de BPM el tema se escuchará más rápido y mientras más bajo sea sonará más lento el tema. El éxtasis que se produce en el cuerpo no sólo es producto de las drogas sintéticas sino por el efecto de la velocidad de la música generada por los BPM.

- ***Sampler*****:** se trata de un aparato que sirve para componer música que utiliza grabaciones de sonidos -cargadas y/o grabadas- para ser reproducidas a través de un teclado o

algún otro dispositivo. De ese modo, permite tener archivos de sonidos para re-utilizarlos en un tema.

A través del *sampler* el Dj puede realizar la técnica del *remix*, que la gente reconoce: levanta las manos, aplaude el tema y, algunas veces, lo cantan a capela. En el caso del Dj Hardwell, durante sus *tracks* suele pasar algún tema de moda e implementa la técnica del *remix* para que la gente lo reconozca.

1.3.2 Tiempo

A diferencia de otros géneros musicales donde los temas no duran más de ocho minutos, la pieza musical característica de la electrónica son los *sets*. Lo que distingue a éstos de las canciones es que se tratan de un flujo de sonidos continuo e ininterrumpido que no contiene letras y, si las hay, funcionan como un efecto sonoro. Su duración no es de minutos sino de horas. Puede ir entre una a tres horas porque el tiempo es totalmente diferente al que sucede por fuera de la fiesta. El concepto de tiempo se transforma. Pasa de ser cronometrado a un tiempo de placer porque el cuerpo no se encuentra quieto y en una posición contemplativa sino -más bien- en movimiento y explorando los sonidos. El receptor de la música deja de ser sedentario para convertirse en nómade, va hacia la búsqueda de nuevos y diferentes sonidos. “Lo significativo (…) es que la música nos proporciona una experiencia del tiempo que está sucediendo y, cuando bailamos, por la fuerte implicación corporal que se experimenta, es un tiempo en el que [estamos inscriptos]” (Lenarduzzi, 2012, p.210).

Con relación a esto último, durante las fiestas electrónicas –ya sean en espacios cerrados como abiertos- la sensación del tiempo que transcurre del evento es la de que nunca se va a acabar. La fiesta parecería tener un inicio pero no un fin. Si bien en los espacios al aire libre el avance del tiempo puede evidenciarse por el movimiento de rotación de la tierra sobre su eje -por el cual

existen los días y las noches-, en los eventos electrónicos el cuerpo se pone a disposición de la música y pierde conciencia temporal. Es importante tener en cuenta que, la gran mayoría de las fiestas electrónicas, se organizan los fines de semana, momentos que son generalmente destinados para el ocio y el disfrute.

1.3.3 Sensaciones y sentimientos

Las sensaciones y emociones parecen tener una similitud pero son dos conceptos diferentes. “Las sensaciones son impresiones producidas en las personas por un estímulo exterior o interior” (García, 2013), que se vivencian en el cuerpo a través de distintos órganos sensoriales. Estas impresiones -información- son procesadas por el cuerpo y adquieren significado. Mientras que, los sentimientos, “son la evaluación consciente que hacemos de la percepción de nuestro estado corporal durante una respuesta emocional” (García, 2013); es decir, son el resultado del conjunto de las sensaciones que se han experimentado. Los sentimientos pertenecen al mundo de la mente y están condicionados por nuestras vivencias y experiencias.

La música electrónica se vincula al mundo de las sensaciones, a la experiencia del cuerpo, al roce, al sonido. Se accede a sensaciones de aquí y ahora, el tiempo es el presente que se vive como placer y, las diferentes partes del cuerpo, son el objeto hacia dónde va la música. Sin duda que esta experiencia de sensaciones se potencializa con las drogas y los efectos de iluminación que condicionan el ambiente para lograr tal fin. Lenarduzzi (2012) describe la experiencia electrónica de la siguiente manera:

> “Colgarse en un sonido, recorrerlo, acompañarlo con pequeños gestos, compartirlo, intentar cantarlo con onomatopeyas. Mover los brazos porque se siente que se está volando, levantar las manos y mover los dedos porque se está tocando el sonido, acariciar al otro y moverse en sintonía” (p.220).

A diferencia de la sensación, los sentimientos -en términos musicales- se pueden vincular con las letras de las canciones que nos trasladan a alguna situación, persona o diferentes aspectos de la realidad. Las nuevas bandas se dedicaron a focalizarse en la sonoridad, que se hizo más sofisticada gracias al desarrollo tecnológico que permitió crear nuevos sonidos que antes no existían. Este cambio en la composición de la música va de la mano de los gustos de la cultura de masas; al mismo tiempo que el negocio continúa adaptándose al mundo digital y todavía hay muchos casos de innovación por delante (Titlow, 2017). Paralelamente, las bandas legendarias de *rock* siguen apareciendo -*AC/DC*, *Rolling Stones* o *Guns and Roses*-, demostrando que todavía una parte del mercado musical le interesa temas no solamente que suenen bien sino que, además, las letras tengan algún significado.

La electrónica logró asimilarse con diferentes géneros musicales que existen en el mundo y también en nuestro país. En Argentina, en el *rock*, la banda *Soda Stereo* utilizó instrumentos electrónicos –sintetizadores- en su primer disco homónimo, realizado en el año 1984. A partir de 1992, la banda comenzó a diferenciarse en la escena nacional e internacional por su experimentación con la electrónica, que se manifestó principalmente en la incorporación de juegos con *loops*[4] a los arreglos de sus canciones (Jalil, 2017). En la *cumbia*, *Faauna* –nacida en la ciudad de Mendoza en el año 2004- se convirtió en la banda pionera de cumbia electrónica en Argentina, llevando su estilo a todo el país y al exterior. En el tango, la banda *Bajo Fondo* –de la cual forma parte el reconocido compositor Gustavo Santaolalla- incorporó la electrónica para la composición de los *tangos* en el año 2002.

De esta forma, queda en evidencia que los límites entre géneros musicales ya no existen. Hoy muchos jóvenes son consumidores de múltiples géneros: bailan *cumbia*, *rock*, *reggaeton* y *electrónica* dentro del mismo boliche o festival de música.

[4] Refiere a uno o varios bucles sincronizados que generalmente ocupan uno o varios compases musicales exactos y son grabados o reproducidos, enlazados en secuencia una vez tras otra dando sensación de continuidad.

1.3.4 Velocidad

En la sociedad digital todos los aspectos de la vida sufrieron una aceleración en el tiempo. Con la electrónica, la música también.

¿Cómo se mide la velocidad? A través de la unidad llamada *beats per minute* (BPM, por sus siglas en inglés), que en castellano significa golpes por minutos; es decir, la duración de los golpes y cuántos de ellos se pueden encontrar por minuto. Los golpes son producidos mediante instrumentos de percusión, que se producen a través de aparatos digitales. A menor número de BPM, más lento va a sonar y, a mayor número de BPM, la velocidad es más rápida. Cada subgénero de la electrónica tiene diferentes BPM. El *trance*, por ejemplo, oscila entre 125 y 150 BPM; mientras que el *house* oscila entre los 124 y 130 BPM. Si lo comparamos con otros géneros musicales como el *reggae* que posee 75 BPM o el *tango* que oscila entre 50 y 56 BPM, la diferencia de aceleración es notoria.

1.3.5 Baile

Este género musical prioriza la experiencia del baile para lo cual genera un ambiente adecuado que favorece el clima alegre y festivo de la gente. La energía de la música está puesta en recibir sus vibraciones y en explorar con ellas a través del baile. La seducción no es la prioridad. Así el concepto del baile es transformado. En el Siglo XXI, bailar trae nuevas vivencias, nuevas formas de vincularse con el otro. El baile se vive como placer y no como algo preestablecido: no hay pasos y posturas corporales dentro del baile y la interacción no se limita a parejas heterosexuales. Se piensa menos, se disfruta más.

Dado que uno de los objetivos de esta tesina es describir y explicar las características del baile en el escenario electrónico, en el Capítulo 2 se desarrollará con mayor profundidad la práctica del baile propuesta por este género.

1.4 Resumen del capítulo

Lo que se ha tratado de explicar en este capítulo es que todo se ha ido digitalizando en nuestra sociedad, incluso la música. Los nuevos modos de hacer y recepcionar la música, posibilitadas por las tecnologías digitales, trajeron como consecuencia nuevas preguntas. Entre ellas: qué es la música y cuál es la práctica social asociada a ella. Desde la electrónica, las respuestas fueron que la música es sonido y su uso social es el entretenimiento.

La electrónica supo responder e incluso aprovechar las condiciones tecnológicas para expandirse en todo el mundo y adaptarse a culturas distintas. Además, logró utilizar las herramientas digitales para lograr innovar y atraer nuevas experiencias al mercado musical. Esta expansión fue producto del abaratamiento de los equipos informáticos y de la multiplicación de la comunidad emergente en torno a la música electrónica (Dyjament, 2004). Ello posibilitó el acercamiento y acceso de un mayor número de personas –con o sin conocimiento musical- a equipamientos similares a los de los músicos profesionales; además de grabar y distribuir su música de manera independiente, sin depender de empresas discográficas. No se debe olvidar también la irrupción de nuevos instrumentos, géneros musicales y, por ende, nuevas maneras y espacios de consumo.

CAPÍTULO 2

BAILE Y ESCENARIOS ELECTRÓNICOS

Este capítulo está organizado en cuatro apartados. El primero realiza un recorrido histórico sobre los distintos tipos de bailes que fueron emergiendo en occidente, desde fines del Siglo XIV hasta la actualidad. El segundo describe las características del *dance*, que es el baile que se practica en el escenario electrónico. El tercero describe los distintos escenarios en los que se puede desarrollar la música electrónica y los elementos digitales que forman parte de éstos. El cuarto apartado resume la idea principal de este capítulo.

2.1 El baile a través de la historia: del ballet a la electrónica

El concepto del baile se fue transformando a medida que el ser humano fue desarrollándose. Si bien no tenía el mismo objetivo con el que lo conocemos y practicamos hoy, el baile es una práctica prehistórica. Antes de que el hombre desarrollara el lenguaje utilizaba el cuerpo como medio de expresión. El psicólogo español Luis Carbajal Pérez (2008) lo explica así: "(…) el baile es un elemento que facilita el contacto social y que permite interactuar entre la gente, generando también un cierto lenguaje no verbal que muchas veces es más claro que las propias palabras" (p.170).

En sus inicios, el baile estaba relacionado a diferentes funciones sociales entre las que se encontraban la realización de ofrendas a los dioses por protección o agradecimiento por una buena cosecha, curar heridas e incluso como modo de interacción social entre amistades y parejas (Urtiaga de Vivar Gurumeta, 2017). Con el correr de la historia, el baile se fue profesionalizando.

A fines del Siglo XIV emerge el *ballet* con una coreografía y estética pensada para el espectáculo, dirigido exclusivamente al entretenimiento del sector aristocrático. El *ballet* puso su foco en diferentes partes del cuerpo: piernas, pies, tobillos y brazos con el objetivo de mejorar el equilibro y la postura

corporal. El nivel de exigencia para desarrollar esta práctica es muy alto: la mente debe focalizarse en aprender y repetir pasos y posturas, así como también, calcular el espacio para el baile. Este tipo de baile se desarrolló principalmente en el continente europeo, siendo sus exponentes el *ballet* ruso, francés e italiano.

En el Siglo XVIII, aparece el *vals* como baile de salón. Su nombre en alemán Walzer -que significa girar- proviene del *ländler*, una danza montañesa del sur de Alemania y Austria practicada de manera popular entre los campesinos desde el Siglo XVII (Martínez, s.f.). El ländler se caracteriza por un lento compás de tres tiempos, bailado en pareja. Con el correr de los años, fue incorporado por la aristocracia para ser bailado en salones europeos de alto nivel social. En el *vals,* los cuerpos permanecen erguidos. La elegancia y la formalidad son sus rasgos característicos. El agarre del hombro de la mujer por parte del varón muestra una distancia entre los cuerpos. Por un lado, el varón debe posar suavemente su mano en el hombro izquierdo de la mujer; mientras que ella debe apoyar su mano izquierda sobre el brazo derecho del varón. Ambos tienen que girar levemente sus cabezas hacia la izquierda. Los pasos se intercambian por giros de derecha a izquierda. Este baile se sigue practicando e incluso se baila en casamientos y fiestas de quince.

A mediados del Siglo XIX, emerge la *polca* en la República Checa (Pérez, s.f.). En esta danza los cuerpos deben mantener una postura recta y las manos deben estar entrelazadas. A diferencia del *vals*, los cuerpos deben reflejar despreocupación. Si bien es un baile de salón, los saltos realizados al desplazarse rompen con la estructura clásica, haciéndolo más divertido, menos formal y popular. Con un tiempo rápido y un compás de dos por cuatro, se utilizan pasos laterales caracterizados por los la repetición ordenada de estos movimientos de las piernas: paso, cierra, paso, salto. La polca se expandió a otros países europeos y americanos.

En lo que respecta al continente americano, los estilos musicales que fueron emergiendo en el Siglo XX se caracterizaron por ser bailables. Lenarduzzi (2012) explica que cada una de estos estilos provino de matrices culturales

distintas y se diferenciaron del concepto de música europeo, que tenía como objetivo exclusivo la escucha. En el norte del continente, el *rock*; en el Caribe, el *chachachá* y el *merengue*; y, en el sur del continente, el *tango*. A diferencia de lo que sucedía en Europa, en América el baile ya no posee los rasgos de la rigidez y la distancia de los cuerpos. La influencia de la cultura española junto a la africana -dada la presencia de esclavos que trajeron los europeos a este continente- dio lugar a bailes donde los cuerpos producían movimientos sensuales y de un grado de mayor conexión y cercanía.

En Argentina, el *tango* emerge a mediados del Siglo XIX pero se popularizó a principios del Siglo XX. En sus orígenes fue practicado entre varones y fue resistido socialmente por la sensualidad y la extroversión de sus bailarines y, por lo tanto, sólo se desarrollaba en clubes y prostíbulos por ser considerada una danza sensual (Los bailes de salón, 2018). Debe tenerse en cuenta que el *vals* estaba siendo recién introducido en los bailes de salón, entre críticas y bochornos por el contacto físico entre las parejas. En el *tango*, el varón es el encargado de proponer y conducir el baile; mientras que la mujer debe seguir los movimientos que el varón indique. Por esta razón, el abrazo y el bailar cuerpo a cuerpo son tan importantes en este baile (Pérez., s.f.). Tanto la positura del varón como de la mujer debe ser correcta: manteniendo la columna recta, el tronco firme, la cabeza y el pecho en alto para generar un buen contacto físico y, por ende, una conexión en el movimiento. Para bailar el *tango*, el varón toma a la mujer por la espalda con el brazo derecho para poder guiar sus movimientos. La mujer pone su brazo izquierdo sobre el hombro del varón y toma con su mano derecha la mano izquierda de éste. El varón avanza caminando hacia adelante siempre con el pie izquierdo, seguido de un movimiento al caminar de pie derecho, pie izquierdo, movimiento hacia la derecha con el pie derecho hasta juntar ambos pies para reiniciar la caminata con el pie izquierdo hasta juntarlo con el pie derecho nuevamente. Mientras que la mujer realizaba los pasos de forma inversa. De esta manera se genera el equilibro del peso de los cuerpos y el reflejo de uno hacia el otro.

En República Dominicana, a fines del Siglo XIX los esclavos de origen africano dieron nacimiento al *merengue* (Pérez, s.f.). En su emergencia, el varón y la

mujer no bailaban pegados. Esta forma de bailar fue influenciada por la práctica de baile de salón europea. El paso básico del *merengue* consiste en caminar en el lugar, cambiando el peso de la cadera de una pierna a la otra. La clave para que este movimiento se realice de forma natural es la relajación total del cuerpo, principalmente de las caderas y rodillas. Este movimiento de las piernas va acompañado con los brazos para balancear el cuerpo. El movimiento de cadera es muy importante y se realiza doblando y estirando las rodillas.

En Cuba, en la década de 1950, el compositor y violinista Enrique Jorrín creó el *chachachá* (Pérez, s.f.) A diferencia del *tango*, este baile requiere de otros pasos y una postura mucho más relajada. El paso básico del *chachachá* consta de cinco pasos: dos pasos lentos y tres pasos rápidos. Sus pasos son cortos y se arrastran los pies por el suelo, levantándolos a penas. Justamente el nombre que lleva el género es debido al sonido de ese roce, traducido en onomatopeya. Los movimientos de las caderas hacia arriba y hacia abajo en cada paso, se deben al cambio del peso del cuerpo de un lado a otro. En este baile, la posición del varón es la de sostener la mano derecha de la mujer con su mano izquierda y colocar su mano derecha alrededor de la cintura de ésta. A su vez, la mujer coloca su mano izquierda sobre el hombro derecho del varón. Se trata de un baile con una velocidad intermedia y más simple que el *tango* para aprenderlo.

En Estados Unidos, a mediados de la década de 1950, irrumpió el *rock´n´roll*. Su nacimiento estuvo vinculado a Elvis Presley y a su oscilación de cadera. Esta nueva música era una síntesis del *blues*, el *rhythm and blues*, el *góspel* y el *country* y fue revolucionaria para la sociedad estadounidense, que afrontaba cambios sociales importantes que lo consolidaban como potencia internacional. El paso básico para bailar el *rock'n'roll* consta de seis tiempos y se baila en pareja. La mujer comienza sus movimientos con el pie derecho y el varón con el pie izquierdo, bailando ligeramente inclinados hacia la pareja y con un discreto movimiento de caderas (Así se baila, s.f.).

En el año 1960, Chubby Checker presentó el *twist* y generó una nueva variante musical y de baile. Este último se caracterizaba por una enérgica torcedura de caderas y del torso superior así como un rápido giro de pies. El *twist* fue uno de los primeros bailes en los que se podía bailar sin necesidad de contar con una pareja y eso supuso una revolución en la mentalidad estadounidense y mundial (Así se baila, s.f.).

En la década de 1970, surgen la música y el baile *disco*. Esta música y baile tomaron su nombre del lugar en el cual se practicaban -la discoteca- y fueron los antecedentes de la música electrónica (Lenarduzzi, 2012). Su crecimiento y auge fue gracias al *boom* de la película "*Fiebre de sábado por la noche*", protagonizada por John Travolta en el año 1977. "La música disco (…) contribuyó al desarrollo del concepto del *remix* [que] era un procedimiento hecho en directo utilizando dos discos iguales para repetir las introducciones" (Lenarduzzi, 2012, p. 96). El *remix* fue tomado por la música electrónica junto con la figura del Dj. Éste último seleccionaba un repertorio de temas y se volvió experto en hacer bailar y disfrutar a la gente que asistía a las discotecas (Lenarduzzi, 2012).

A partir de fines de la década de 1970, con la aparición de la música electrónica, ya no existen coreografías en el baile y éste se encuentra vinculado a la función de una experiencia de sensaciones individuales en un contexto colectivo. "La música es el sentimiento colectivo, bailado en lo individual, que acaricia el cuerpo entero, dejando la razón de lado" (Pérez de Acha, 2014).

2.2 Baile del Siglo XXI: la electrónica

Como ya fue mencionado anteriormente, la mayoría de los bailes tradicionales tienen pasos y posturas muy específicas. Esto significa que sus prácticas requieren de un aprendizaje previo para lograr coordinar los movimientos del cuerpo con el ritmo de la música. Por otro lado, se tratan generalmente de bailes duales; es decir, en parejas constituidas por varones y mujeres

heterosexuales, que cumplen roles diferenciados y, por lo tanto, deben realizar movimientos distintos pero coordinados con su compañero de baile.

La electrónica rompe con este concepto de baile porque hace emerger al *electronic dance music* (EDM, por sus siglas en inglés), más conocido como *dance;* baile que no requiere parejas ni guías de pasos a seguir. El *dance* despierta emociones y sensaciones, deja a un lado la razón. Da lugar a la espontaneidad de los movimientos de diferentes partes del cuerpo; principalmente brazos, hombros, rodillas y cabeza que se acoplan al ritmo de la música. Es por eso que no existen pasos sino más bien que se trata de hacer un viaje, un *trance*,[5] explorar los diferentes sonidos que van apareciendo, subirse a ellos y continuar explorando. El *dance* es una práctica individual, no necesita de otros para ser llevado a cabo. Si bien no necesita de la proximidad de los cuerpos -como en otros tipos de baile- puede ser realizado entre una multitud de personas porque se trata también de un baile de experiencia colectiva.

Otro aspecto que lo diferencia de otros tipos de bailes es que su objetivo no es la seducción o el cortejo. El *dance* no es dual ni heterosexual. No invita a la seducción de los cuerpos, al roce o a la conexión de miradas. No hay movimientos del cuerpo que busquen el tacto para generar una incitación sexual. Como diríamos en Argentina, el *dance* no implementa una estrategia de "levante", en pos de llegar a tener sexo con alguien. Lo sexual pasa a un segundo plano en este tipo de baile. Si bien existe un contacto corporal con otros cuerpos, este contacto funciona como medio para alcanzar las sensaciones corporales de forma individual. El consumo de éxtasis intensifica las sensaciones, generando una apertura emocional que desborda al cuerpo y sensibiliza la piel hacia la música e incluso al contacto táctil de otros cuerpos. No es que no encontremos parejas besándose o algunos varones seduciendo

[5] Estado en el que se suspenden las funciones mentales normales de una persona, en este caso a través de la repetición, o rave, de la música

en el escenario electrónico pero esto no es lo principal ni el fin buscado por el *dance*.

A diferencias de otros tipos de bailes que se han profesionalizado y ello trajo aparejado la creación de academias de baile y la organización de competencias mundiales, en el *dance* todos son bailarines. No importa si la persona baila bien o mal. Tampoco importa el género, nacionalidad, religión o color de piel de la persona. El *dance* se trata de un baile inclusivo, libre de prejuicios. Cada uno expresa con el cuerpo lo que siente. No existen ni academias ni competencias. Las academias son solamente para la formación profesional de los Djs.

Otro rasgo que lo caracteriza es la generación de rondas de grupos. Por lo general, cuando empieza un *show*, se ve que la gente está agrupada de a dos o tres personas pero, a medida que el evento avanza, estos pequeños grupos se transforman en un grupo más amplio, que puede rondar entre las cinco a las diez personas. Si bien, como se mencionaba anteriormente, el *dance* se trata de una experiencia individual no deja de generar la interacción entre las personas, ya que se lleva adelante en un contexto festivo, de alegría y diversión. En ese sentido, comparte con otros tipos de bailes el objetivo de divertirse, disminuir el estrés y realizar una actividad física. Con relación a esto último, los bailes latinos -por ejemplo- son ofertas muy comunes como prácticas de actividad física en gimnasios en Argentina. Aunque el *dance* no figura como oferta, la música electrónica está presente en estos espacios, acompañando el ritmo de los ejercicios físicos como sucede -por ejemplo- en el *spinning*.[6]

La música electrónica vino a transformar la práctica del baile. Ya no se trata de una disciplina en movimiento sino más bien de un placer en movimiento. El baile ha vuelto a ritualizarse como en sus orígenes pero envuelto de sonidos digitales. Pasa a ser una especie de ofrenda a la tecnología, al cual el hombre agradece su existencia y experimenta con ella.

[6] Es un ejercicio de piernas y aeróbico que se realiza de forma grupal, que se caracteriza por el uso de un aparato fijo similar a una bicicleta.

2.3 Electrónica y escenarios

Existen múltiples escenarios en los que puede ser desarrollado el *dance*. Espacios al aire libre como playas, plazas, predios, estadios, calles y, también, espacios cerrados como boliches.

A modo de ejemplo se pueden mencionar los escenarios en los que se desarrollan algunos festivales:

- ***Tomorrowland***: se lleva adelante en Bélgica desde el año 2005, en el pueblo de Boom. Este festival concentra alrededor de 200.000 personas, pertenecientes a distintas nacionalidades. Se lleva adelante en un gran predio al aire libre que es decorado como si fuera un cuento de hadas (Sopitas.com, 2016).

- ***Creamfields***: se realizó por primera vez en Liverpool, Inglaterra, en el año 1989. Fue organizado por los dueños del boliche *Cream* en un espacio al aire libre; específicamente en la pista de un aeropuerto abandonado. Esta propuesta fue acompañada por el público. Al pasar los años, se convirtió en uno de los festivales más importantes de música electrónica a nivel mundial, del cual participan más de 80 Djs nacionales e internacionales. La primera edición de este festival fuera de Inglaterra se llevó a cabo en el Hipódromo de San Isidro de la CABA, en el año 2001. También hubo versiones de la *Creamfields* en Australia, Brasil, Chile, España, Uruguay y otros siete países más. Este festival se caracteriza por ser realizado en amplios predios al aire libre, que cuentan con distintos escenarios (Trip, 2013; Creamsfields, 2018).

- ***Love Parade***: se realizó por primera vez en Berlín -Alemania- en el año 1989. Debido a la gran afluencia de gente que reunía este festival, se asignó como espacio para su celebración a la avenida más amplia de Berlín. Se caracteriza por un desfile de camiones que emiten diferentes tipos de

música electrónica -a través de parlantes de gran tamaño que llevan incorporados- mientras transitan por la larga avenida. Quienes participan de la fiesta tienen la opción de seguir a los camiones o quedarse en un lugar de la avenida disfrutando de la música que va variando, según los camiones que pasan (Guía de Alemania, s.f.).

- ***World Dance Music Radio Awards*:** es un *show* de música para celebrar los premios otorgados por las radios a los Djs más destacados de la música electrónica en el mundo. Se realiza en estadios. La segunda emisión de este festival se desarrolló en el Estadio Azteca, ubicado en México DF, el 21 de marzo del año 2018 (Vicente, 2018).

- ***BPM*:** se lleva adelante en Playa del Carmen, México. Comenzó como una conferencia de música electrónica en el año 2007, que tuvo una duración de siete días. En la actualidad, tomó tal magnitud que se realiza durante diez días corridos y reúne cerca de 70.000 personas. Las fiestas se realizan a lo largo de las playas de esta ciudad durante el día y la noche (Payán, 2017).

En Argentina, al igual que en otros países, los festivales se han desarrollado al aire libre (ej. Hipódromo de Palermo) pero también se han realizado en espacio cerrados como el boliche *Mandarine Park*, ubicado en el predio Costa Salguero de la CABA. En este escenario, las luces y los equipos de sonido potencializan los efectos en el baile y, en lo que respecta a la oscuridad del espacio, permite generar un ambiente sombrío y místico que acompaña muy bien a estilos electrónicos como el *house*.

Como dan cuenta estos ejemplos, la música electrónica se adapta muy bien a la diversidad espacial porque lo importante es generar un buen ambiente para que simplemente ésta fluya. Sin embargo, la música por sí sola no es suficiente

para generar un buen clima. Para ello, requiere de la presencia de otros elementos:

- **Luces:** el uso de luces para el desarrollo del baile se empezó a implementar en la década de 1970, con la emergencia de la música disco. Para acompañar el baile, la pista era iluminaba con luces de colores y se colgaba del techo una bola de espejos, más conocida como “bola disco”. En el escenario electrónico, el conjunto de luces de colores que se disparan a diferentes ángulos generan un *show* de luces, que va sincronizado con los *tracks* de los Djs. Así las luces acompañan el ritmo de la música y preparan el ambiente; generando una experiencia visual y auditiva.

- **Proyector:** funciona como accesorio estético para ambientar. Generalmente se proyectan imágenes animadas que se mueven en sincronía con la música.

- **Bafles:** son los encargados del sistema de sonido. Son el accesorio más importante para resaltar el sonido de la música. Su cantidad, calidad y ubicación estratégica influyen en el nivel de un *show* electrónico. Por ejemplo, si un Dj reconocido a nivel internacional toca en un ambiente donde el sonido es defectuoso, el nivel del *show* decae sin importar la imagen positiva que éste tenga.

En la puesta en escena de la música electrónica se despiertan distintas sensaciones. Quid (2015) explica que

> “en el mundo de la música electrónica, los efectos visuales utilizados en los conciertos han cobrado cada vez más importancia. Generalmente, los visuales se proyectan en las pantallas que son adaptadas de acuerdo a lo que piden los músicos. Sin embargo, algunos artistas han optado por construir

estructuras en donde aparezcan los visuales y puedan tocar estando dentro de éstas".

Los efectos producidos visualmente frente a la saturación de las luces e imágenes en la pantalla van acorde al sonido. Son un decorado que permite que el cuerpo entre en disposición con la música y, a su vez, nuevas sensaciones se despiertan en el ambiente (Lenarduzzi, 2012).

Figura 1. El rol del Dj

Fuente: Cultura Colectiva, 2016.

Figura 2. El ritmo del dance

Fuente: inmendoza.com, 2018.

Figura 3. Escenarios de la música electrónica: Tomorrowland

Fuente: Tomorrowland.com, 2018.

2.4 Resumen del capítulo

Lo que se ha tratado de explicar en este capítulo es que, como facilitador social, el baile en la electrónica se adapta a los tiempos digitales que vivimos. Esto es así porque los escenarios en los cuales se desarrolla son diversos y se tratan de espacios donde las normas se rompen; en ese sentido, la electrónica permite generar distintas experiencias con la música y, durante el baile, despierta una sensación de libertad que se manifiesta en los movimientos involuntarios del cuerpo. Así la electrónica logra explorar nuevas sensaciones como reír y abrazarse con alguien que uno no conoce.

En el Siglo XXI, bailar se vive como placer y no como algo preestablecido. Si bien siguen coexistiendo con la electrónica los bailes tradicionales, ésta ha seducido y sigue seduciendo a los jóvenes de hoy que utilizan un mismo código: el consumo de la tecnología digital.

CAPÍTULO 3

CUERPO Y RITMO DIGITAL

Este capítulo está organizado en dos apartados. El primero realiza un recorrido histórico por las distintas nociones de cuerpo desde el inicio de la Modernidad hasta la actualidad. Específicamente en el apartado 3.1.3 describe al cuerpo digital y cómo éste se comporta en el escenario electrónico. El segundo, resume la idea principal de este capítulo.

3.1 Del cuerpo moderno al digital

A lo largo de la historia del sistema capitalista, la noción de cuerpo fue transformándose a partir de los distintos sentidos sociales que se le fueron adjudicando para poder ser modelado, con el fin de extraer el mayor provecho posible en cada una de las fases de este sistema socioeconómico.

La primera etapa del Capitalismo –el mercantilismo- se desarrolló entre los Siglos XV y XVIII y se caracterizó por la exploración de nuevos mercados y la explotación de metales preciosos y otros recursos. Entre los años 1760 y 1870, se desarrolló la primera gran etapa de la Revolución Industrial, que fue un período marcado por los continuos inventos: Volta inventaría la pila eléctrica en el año 1800, Stephenson la primera locomotora a vapor en el año 1814 y, en el año 1825, se inauguraría la primera línea de pasajeros (Barja, 2018). En aquella primera etapa de la Revolución Industrial, la luz eléctrica, el gas y el transporte público –tres servicios públicos de la sociedad actual- habían venido al mundo. Estos cambios generados por la Revolución Industrial -producto de la invención de máquinas para la agricultura, la manufactura, las Ciencias y el transporte- trajeron aparejado una economía basada en la producción masiva de bienes de consumo. A fines del Siglo XX, con la caída de la Unión Soviética en el año 1991, emerge la etapa actual del Capitalismo que es la globalización, cuya característica es la integración de economías nacionales a una economía

global interdependiente, que favorece el desarrollo de empresas multinacionales.

Este apartado se focalizará primero en la dualidad cuerpo-alma que desarrolló René Descartes para pasar luego al concepto de docilidad del cuerpo en las sociedades disciplinarias desarrollado por Michael Foucault (1989). Finalizando en el nuevo concepto del cuerpo desarrollado en nuestra sociedad digital (Roca, 2012), donde se lo vincula con experiencias de sensaciones y placeres.

3.1.1 El cuerpo moderno

En el siglo XVII, la separación del alma del cuerpo dio inicio a la Modernidad y a una nueva noción de cuerpo. La frase más conocida de René Descartes "*Pienso, luego existo*" -desarrollada en su obra "*Meditaciones Metafísicas*" del año 1641- dio origen a la dualidad cuerpo-alma. En ese momento, tanto el alma como el cuerpo comienzan a ser concebidos como dos entidades totalmente diferentes entre sí, en la cual lo racional queda asociado a los pensamientos (alma) y lo irracional a los sentidos (cuerpo). El alma sólo pertenece al pensar mientras que el cuerpo, al ser su atributo la extensión, sólo podrá modificarse por figura y movimiento. Así el cuerpo se reduce a una máquina regida por las leyes de la física, generando una analogía con el reloj; quedando la vida reducida también al movimiento mecánico (Vairó Peral, s.f.).

Esta noción rompe con la noción de cuerpo de la época medieval, en la cual no existía esta dualidad. Mijaíl Bajtin (1990) explica la noción de cuerpo medieval a través del carnaval, que era un momento de celebración popular que se desarrollaba en la plaza pública. El cuerpo grotesco era el protagonista de esta escena, donde aparecía asociado a aperturas y orificios como los genitales, la boca o la nariz; generando un contacto, por un lado, entre el individuo y la comunidad y, por el otro, entre el individuo y la naturaleza. De esta forma, las fronteras corporales se diluían y el cuerpo humano era desbordado por acciones instintivas tales como el comer, beber o defecar. Estas acciones eran exhibidas abiertamente (Bajtin, 1990).

Bajtin (1990) explica que, durante el carnaval, quedaban suspendidas las jerarquías del sistema social y los privilegios. El comportamiento del individuo estaba desregularizado, incluso el lenguaje que se practicaba era el vulgar. El carnaval permitía la transgresión, la liberación de lo reprimido y lo prohibido.

En la Modernidad, el cuerpo al disociarse del hombre se convierte en un objeto de estudio, la anatomía se transforma en un saber y las partes del cuerpo explican su totalidad. La expresión artística de esa época refleja con detalle estas prácticas de investigación. Un ejemplo de ello es la obra de arte "*La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp*" de Rembrandt. Esta obra fue pintada en el año 1632 y muestra a este doctor junto a un cadáver, enseñando las partes del cuerpo que se volvían explicables a un grupo de cirujanos (Roster & Young, 2011).

Durante este período también aparecieron un conjunto de descubrimientos técnicos, entre ellos el telescopio y microscopio que contribuyeron a reforzar el dualismo cuerpo-alma; desligando a los sentidos del cuerpo. "El hombre llega a observar astros que no se ven con la simple mirada, percibe lo infinitamente lejano y lo infinitamente pequeño" (Le Breton, 2006, p.74).

Despojado el cuerpo del hombre y emergiendo un mundo que se regía por leyes mecánicas como en el reloj, se necesitó una figura poderosa que compatibilizara y amoldara los cuerpos a los movimientos mecánicos. Esa figura fue el Estado, que realizó esta función social a través del conjunto de sus instituciones (Foucault, 1989).

3.1.2 El cuerpo disciplinado

Preparado el terreno de un cuerpo mecánico, insensible y autómata desde la filosofía, en el plano político Michael Foucault visibilizó la emergencia de una tecnología dirigida al cuerpo:

> "Dos imágenes, pues, de la disciplina. A un extremo, la disciplina-bloqueo, la institución cerrada, establecida en los márgenes, y vuelta toda ella hacia funciones negativas: detener el mal, romper

> las comunicaciones, suspender el tiempo. Al otro extremo, con el panoptismo, tenemos la disciplina mecanismo: un dispositivo funcional que debe mejorar el ejercicio del poder volviéndolo más rápido, más ligero, más eficaz, un diseño de las coerciones sutiles para una sociedad futura" (citado en OLCEDA, s.f., p.10).

La institución cerrada como base importante de la disciplina y tecnología de micropoder está formada por centros de encierro: la cárcel, el hospital, la fábrica, la escuela y la familia (Foucault, 1989). El individuo desde que nace hasta que muere pasa por estas instituciones. Pasa de un círculo cerrado a otro, cada uno de ellos con sus propias leyes. Empieza en la familia, escuela, cuartel, fábrica y hospital. En algunos casos, el individuo pasa por la cárcel.

Estos espacios de encierro cumplen la función de concentrar, distribuir en el espacio y ordenar en el tiempo. En el caso de las fábricas, los cuerpos se distribuyen de una manera particular: se los divide en grupos según la tarea a desarrollar, que es única y repetitiva. Cada uno de estos sectores es vigilado por un supervisor. Así, “la distribución según los rangos o los grados tiene un doble papel: señalar las desviaciones, jerarquizar las cualidades, las competencias y las aptitudes; pero también castigar y recompensar” (Foucault, 2002, p.168). El cuerpo físico del trabajador se vuelve parte de la máquina; es decir, el cuerpo se convierte en un engranaje más que debe ajustarse con recompensas cuando cumple fehacientemente con su trabajo o martillarse para devolverlo a la línea de producción cuando no cumple con el fin buscado.

La organización y división del trabajo fabril también significó una nueva forma de organizar el tiempo. A fines del Siglo XIX, el taylorismo se caracterizó por eliminar todos aquellos movimientos innecesarios que los obreros realizaban durante su trabajo, con el objetivo de aumentar la productividad de la fábrica (Quiroz Trejo, 2010). Este sistema organizacional se sostenía sobre la división del trabajo que implicaba que, cada uno de los trabajadores, subdividieran sus tareas complejas en múltiples movimientos simples; acción que permitía abaratar costos, mecanizar los movimientos corporales y simplificar, por lo

tanto, la actividad realizada. El uso del cronómetro fue clave para elegir el modo más eficiente y simple para ejecutar cada acción. Se promediaba el tiempo que demoraba ejecutar una tarea específica y se indicaba al trabajador que no debía superar dicho tiempo. De ese modo, se organizó la línea de producción de bienes para el consumo, que trajo aparejado la lenta eliminación del trabajo artesanal y, con ello, la necesidad de los artesanos y campesinos de vender su fuerza de trabajo en las fábricas. Esta matriz de tiempo-cuerpo en la producción fabril encontrará su evolución durante el fordismo. Este sistema de producción se basó en la producción en serie a través de una línea de montaje o cinta sin fin, donde el trabajador debía moverse al ritmo de la cinta. Todo el montaje del producto se desarrollaba en un mismo espacio, reduciendo los costos de la mercancía y el tiempo para producirla (Quiroz Trejo, 2010).

El tiempo también fue un patrón organizador de las actividades artísticas. A fines del Siglo XVI y principios del Siglo XVIII, emergieron las orquestas. Estas posibilitaron la composición musical a partir de diferentes grupos de instrumentos: viento, cuerda y percusión. El director de orquesta era el encargado de dirigir, coordinar y controlar los distintos instrumentos dentro de una obra. Para ello, éste tenía que ubicarse en una peana para que todos los músicos puedan observarlo sin problema. Para que la composición de la música fuera perfecta, cada músico debía tocar su instrumento en el momento preciso; es decir, que cada uno tenía una tarea a ejecutar en un instante preciso de la obra musical. Esta tarea era guiada y vigilada por el director de orquesta para lograr la perfección y afinación buscada. Por otro lado, a fines del Siglo XIV y en la esfera de la danza, emergió el *ballet*. Este se caracterizaba por la ejecución de estructuras de movimientos prefigurados, a los cuales se los denominó coreografía. Para alcanzar la perfección de la realización de los movimientos de los cuerpos al ritmo de la música, el coreógrafo era el encargado de dirigir y controlar los movimientos de los cuerpos de los bailarines en el escenario.

3.1.3 El cuerpo digital

3.1.3.a Cuerpo y sensaciones

A mediados del Siglo XX, con el desarrollo de las tecnologías digitales, se transformaron los vínculos sociales y se desvirtuó la realidad en la cual vivimos (Roca, 2012). El ritmo digital aceleró los procesos sociales en los cuales estamos inmersos e incluso éstos son influidos por su constante actualización que no permiten parar en ningún momento. Por ejemplo, un celular o una computadora se las considera desactualizada en un lapso de un año por no poseer un *software* avanzado.

Coexistimos en un mundo real y paralelo ya que navegamos cotidianamente por el ciberespacio. Este proceso de digitalización de la vida también repercute en nuestros cuerpos. Las dimensiones de espacio-tiempo que se producen en nuestra conciencia son modificadas. A través de las tecnologías digitales podemos estar en varios espacios al mismo tiempo o hablar con varias personas a la vez pero permaneciendo estáticos en un mismo lugar. Graciela Smerling (2011) lo explica de la siguiente manera: “el cuerpo ingresó a un proceso de digitalización universal y tenemos la sensación de poder abandonar el cuerpo para lograr entrar a un mundo de sensaciones digitales y traspasar sin inconvenientes los diferentes tiempos y espacios” (p.14,15).

Para realizar este proceso de digitalización, el cuerpo es hipnotizado por las tecnologías con el objetivo de alterar la conciencia. En palabras de McLuhan (1995):

> “Todos los medios de comunicación son una reconstrucción, un modelo de alguna capacidad biológica acelerada más allá de la capacidad humana de llevarla a cabo: la rueda es una extensión del pie, el libro es una extensión del ojo, la ropa una extensión de la piel y el sistema de circuitos electrónicos es una extensión de nuestro sistema nervioso central” (p. 94).

De este modo, la desconexión de uno mismo genera el abandono del cuerpo físico: no hay peso, dolor o emociones. Es un cuerpo que navega y explora al compás de los ritmos digitales. Hoy nos encontramos con un cuerpo que satisface su placer a través de la búsqueda de nuevas sensaciones mediante diferentes experiencias.

Nuevas sensaciones y significados hacia el cuerpo aparecen vinculados a este escenario digital. La disciplina es reemplazada por las tecnologías digitales que moldean al cuerpo con nuevos modos de subjetivación. La libertad del desplazamiento ya no recae en el encierro hacia el cuerpo sino que ahora se ubica en la velocidad que las tecnologías producen.

> "Esta libertad no está amenazada por una prohibición como en la época de Foucault, en la que se encerraba a la gente en una prisión para que no pudiera moverse. Ahora se encierra en la rapidez y en la inanidad de todo desplazamiento" (Virilio, 1997b, p.58).

La búsqueda de nuevas sensaciones se debe a la pérdida de conciencia y ausencia de límites de espacio y tiempo, producto de la vida virtual. Navegamos libremente por la *web*, elegimos en qué páginas entrar, con quién hablar y qué descargar. Así, "como carece de los límites de sentidos proporcionados por la sociedad, el individuo busca físicamente a su alrededor límites de hecho*"* (Le Breton, 2002, p.93). Esto lo podemos ver en los deportes extremos. Cada vez más jóvenes desafían su propia vida por el sólo hecho de experimentar otras sensaciones como la adrenalina. Actividades físicas como tirarse en paracaídas de un edificio o hacer *surf* en una ola de diez metros generan un éxtasis al límite en el cuerpo de forma consciente.

Existen otros tipos de experiencias que permiten ir en la búsqueda de sensaciones como lo es el viajar por el mundo. El conocer nuevas culturas y paisajes se ha convertido en una nueva filosofía de vida para muchos jóvenes. Esta experiencia de viajar es muy distinta a la que tenían nuestro abuelos para quienes el viajar era sinónimo de irse de vacaciones quince días o un mes a

Mar del Plata. Hoy el estilo de viaje, al cual las generaciones más grandes intentan sumarse, pasa por descubrirse internamente y externamente. El mercado cada vez más facilita las posibilidades de viajar. Viajar ya no es sólo para aquella gente que posee una situación económica acomodada sino para aquellos que se animen a afrontar nuevos retos.

El cuerpo digital -vinculado a las sensaciones- no sólo está estimulado por la industria del turismo sino por las industrias de bebidas o alimentos. Un ejemplo claro de ello es el eslogan de la campaña publicitaria de la empresa *Coca-Cola* del año 2016: “Siente el sabor”, que refiere tanto a las sensaciones en la boca que se despiertan cuando uno toma el producto como a las sensaciones que se generan cuando uno observa y toca el *packaging*. De esta forma, el *marketing* es una herramienta que ayuda a las marcas a despertar otros aspectos de sus productos; más precisamente, las sensaciones que los productos despiertan.

Le Breton (2002) sostiene que “la configuración de los sentidos, la tonalidad y el contorno de su despliegue tienen naturaleza social y no solamente fisiológica” y agrega que “en cada momento decodificamos sensorialmente el mundo al transformarlo en información visual, auditivas, olfativas, táctiles o gustativas” (p.58). Las tecnologías digitales influyen en el modo en el percibimos, afectan nuestros sentidos. Se tratan, justamente, de un fenómeno social y cultural con el cual convivimos todos los días. Su presencia modifica y moldea nuestros sentidos.

Ahora la pregunta es ¿cómo se vincula el cuerpo digital que se encuentra a la búsqueda de sensaciones con la música electrónica? La electrónica es el escenario ideal para generar estas nuevas sensaciones digitales a las que alude Graciela Smerling (2011). En este contexto, todos los órganos del cuerpo reciben información. Sin embargo, en lo que respecta específicamente a la música, la tecnología juega un rol diferente. No trata de adormecer al cuerpo sino más bien de potencializar esas sensaciones a través de la composición musical que el Dj realiza libremente con la consola y la vibración que producen los bafles. De esta forma, la música electrónica activa diferentes órganos y sentidos del cuerpo.

Sin duda que el consumo de la metilendioximetanfetamina (MDMA), más conocida como éxtasis, influye en la intensificación de las percepciones; condicionando al cuerpo para que disfrute de una mayor satisfacción al entrar en empatía con la música y las personas que comparten el escenario electrónico. Durante estos eventos es común que entre dos o tres personas se toquen los brazos, el pelo, la cabeza y se sonrían felizmente. Este tipo de escenas son visibles entre las tres y cuatro de la mañana por los efectos que genera el haber consumido éxtasis unas horas antes del *show* o incluso durante el transcurso del mismo*;* lo cual predispone al contacto físico y a una mayor expresión de afecto hacia los demás. A pesar de que no todas las personas consumen esta sustancia, el mismo escenario electrónico despierta esas sensaciones. Con el tacto, la piel se sensibiliza al sonido de la música, se abren los poros de la piel y el contacto interior/exterior se produce directamente. “El vello se eriza y se mueve con las frecuencias graves si se está cerca de los grandes bafles” (Lenarduzzi, 2002, p.272).

Si en el contexto de la música tradicional escuchar significaba permanecer quieto y contemplar la música desde un determinado lugar, en la electrónica se trata de una escucha activa y en movimiento que tiende a perderse en el sonido heterogéneo. En ese sentido, “escuchar es también un acto corporal” (Lenarduzzi, 2002, p.219). Todos los sentidos están en movimiento. La vista se proyecta hacia las personas y a las proyecciones de imágenes que se emiten desde la pantalla gigante mientras transcurre el *track* del Dj. Aunque el sentido del olfato no es estimulado de manera directa, el aroma de los cuerpos transpirados permite concientizar sobre la presencia de un otro. Posiblemente en un futuro, la electrónica busque reinventarse y, en esa búsqueda, encuentre la manera de incluir nuevos sentidos; es decir, nuevas forma de experimentar sensaciones con el conjunto del cuerpo que ayuden a concientizar del aquí y ahora de nuestro cuerpo para darnos cuenta que estamos más vivos que nunca.

3.1.3.b Cuerpo e inscripciones

Le Breton (2002) sostiene que las inscripciones corporales son aquellas que "integran simbólicamente al hombre dentro de la comunidad, del clan, y los separan de los hombres de otras comunidades o de otros clanes al mismo tiempo que de la naturaleza que lo rodea" (p.62). Las inscripciones corporales pueden ser marcas en el cuerpo como tatuajes, maquillaje o alguna deformación en el cuerpo debido a un ritual.

Sin embargo, en el caso del cuerpo digital, las inscripciones no aparecen en el cuerpo físico sino en las sensaciones digitales. Por ejemplo, para pertenecer a cierta comunidad digital debemos ser usuarios de todas las redes sociales y debemos estar actualizados para poder utilizar todos los dispositivos tecnológicos. En un mundo globalizado todos pertenecemos a esta comunidad digital, a la cual nos conectamos día a día e interactuamos a través de ella: nos relacionarnos mediante las redes sociales, actualizamos nuestra información, nuestros estados emocionales, informamos a la gente dónde estamos y qué estamos haciendo. En esta época todo se hace público. Nuestras emociones y sentimientos son expuestos, el sentir se traspasa a palabras e imágenes y éstas se licúan en la *web*.

Al igual que en las redes sociales, en el *dance* se exponen las emociones y sentimientos, se hacen públicos. Se generan amigos mientras se interactúa durante el baile. El cuerpo se pone a disposición de la música, del entorno, de las personas y entra en empatía con ellas. "Quedar a disposición de la música quiere decir que nos dejamos poseer y de ese modo también accedemos a percepciones y sensaciones desconocidas- y re-conocidas- por el cuerpo y por la mente (Lenarduzzi, 2012, p.218, 219).

El efecto del *groove*[7] -como base repetitiva musical- permite que el cuerpo entre en una especie de hipnosis, a partir de la cual perdemos conciencia del espacio y del tiempo. El peso del cuerpo se libera y se abre una nueva ventana de sensaciones al experimentar. La forma para lograr y acceder a esas

[7] Refiere al impulso de bailar.

experiencias sensitivas es mediante la fragmentación de los sentidos; donde las diferentes partes de nuestro cuerpo se separan de forma abstracta para potencializar los sentidos y recibir distintas informaciones sensoriales (Lenarduzzi, 2002). Así, en la era de las tecnologías digitales, el cuerpo se compatibiliza con los ritmos digitales.

3.1.3.c Movimiento, velocidad y libertad

Graciela Smerling (2011) afirma que esta generación no solamente lee y escribe palabras sino también imágenes, sonidos y relatos en movimiento como es el caso de los videojuegos. Esto es así porque los ritmos digitales producen movimiento y velocidad. El movimiento genera nuevas informaciones al cuerpo, produce nuevas sensaciones que antes no estaban. Como ya fue mencionado, en el caso de viajar aparecen nuevos desafíos que despiertan en nosotros sensaciones nuevas. Hoy recibimos mucha información en poco tiempo alterando nuestra conciencia y, a su vez, debemos hacer varias cosas a la vez porque el tiempo no alcanza. En ese sentido, la velocidad digital ha afectado por completo al cuerpo físico y a nuestra realidad.

A través de las tecnologías digitales sentimos la sensación de libertad. En *Internet* tenemos la libertad de buscar cualquier contenido, de publicar y hablar con quién queramos. En la música electrónica, la libertad de producir música de manera improvisada según la empatía que se genere con el público. Al bailar, sentimos y movemos nuestro cuerpo libremente a partir de la conexión que se genere con la música. Justamente, “conectar” es un nuevo concepto que aparece en la era digital y se aplica en todos los aspectos de nuestra vida. “Hoy, conectividad implica movilidad pero sobre todas las cosas significa: libertad para las personas” (Smerling, 2011, p.30).

Con las disciplinas, los cuerpos bailaban otro ritmo. Hoy los ritmos digitales marcan otros tiempos y compases para que el cuerpo baile y entre en sintonía con el mundo digital. Su resignificación hace posible esta concordancia y, el despertar de nuevas sensaciones digitales, va de la mano de la sensación de libertad con el cual el cuerpo se encuentra. La música electrónica permite crear

un ambiente ideal que favorece estas condiciones e intensifica estas sensaciones abiertas a todo el público.

3.2 Resumen del capítulo

Lo que se ha tratado de explicar en este capítulo es que el cuerpo fue objeto de análisis y resignación en diferentes etapas del capitalismo.

En la actualidad, el proceso de digitalización -a través del desarrollo de las tecnologías digitales- permitió al cuerpo ingresar y explorar nuevas sensaciones, de poder ahondar el cuerpo y la libertad. Esto sucede no sólo cuando consumimos estas tecnologías sino cuando se baila electrónica: se exploran los sonidos, se realiza un viaje interno –*trance*- por más que el cuerpo baile en un mismo lugar y espacio. Por tal motivo, la influencia de las tecnologías digitales es tan importante en la electrónica. Estas permiten reproducir sensaciones encontradas en el consumo diario digital y, de ese modo, conectamos, exploramos y perdemos conciencia del tiempo y espacio.

CAPÍTULO 4

CONCLUSIONES FINALES

La música electrónica es un fenómeno que va en aumento exponencial en todo el mundo, lo que obliga a repensar los conceptos de la música, baile y cuerpo a través del desarrollo y la influencia de las tecnologías. En ese sentido, esta tesina ensayística tuvo el objetivo de describir y explicar la relación entre el cuerpo y la tecnología presente en las prácticas de composición y baile de la música electrónica.

El avance de la música electrónica es un proceso se está llevando adelante en la emergencia de una sociedad digital (Roca, 2012), que implica el paso de un sistema cerrado a un sistema abierto. Si bien las instituciones que caracterizaban a las sociedades disciplinarias (Foucault, 1989) -cuya finalidad era la de funcionar como centros de encierro en pos de homogeneizar sujetos, igualar rendimientos y neutralizar diferencias- siguen existiendo, éstas pierden valor y sustento. Hoy los muros de estas instituciones se derrumbaron y son reemplazados por las tecnologías digitales que cumplen un rol diferente según como uno lo mire. Por un lado, almacenan la información y, por el otro, son una herramienta de control a la hora de publicar contenidos y navegar por *Internet*. En el mundo digital, el control está ligado al registro de las páginas que navegamos o al control de acceso a ciertos contenidos para mayores de edad; mientras que, en el mundo físico, el control se ejerce en el uso de huellas digitales para registrar la llegada y salida en el trabajo, el acceso restringido a un zona específica y a las aplicaciones de los celulares que indican donde uno esta geográficamente ubicado. En lo que respecta al cuerpo, éste adquiere una nueva sensibilidad en el contexto de las sociedades digitales. Al cuerpo digital ya no es necesario trasladarlo para el encuentro con el otro, ya que las tecnologías digitales permiten ese encuentro así como recorrer diferentes lugares sin movernos del espacio en el que estamos.

En el marco de la música electrónica, la incorporación de las tecnologías digitales permitió que ella se expandiera, gracias a los canales digitales de difusión que facilitan la circulación y la llegada rápida, global; al mismo tiempo que facilita su adopción por diferentes culturas. La electrónica pudo fusionarse con otros géneros como el *tango*, la *cumbia* y el *rock*; aportando nuevas herramientas a la música. Pensar en la electrónica es considerar su valor estético. Romper con la teoría musical para una apertura sonora. Cabe destacar que el proceso de composición -grabación, edición y mezcla- puede ir cambiando sin ningún orden. Con la electrónica, la música se transformó en un género universal y homogéneo porque su ritmo, tiempo y velocidad son familiares en cualquier parte del mundo.

¿Qué hubiese pasado si la tecnología no hubiese existido? ¿Con qué herramientas la música podría haberse transformado? Creo que se trata de un recurso de adaptación para la música y, en este caso, la tecnología vino a cumplir esa función. Aún con críticas y resistencias, cada vez más bandas de diferentes géneros musicales incorporan un Dj o incluyen en sus temas sonidos electrónicos.

En lo que refiere al baile, se puede decir que es una forma de socialización con otras personas pero también se lo puede pensar como una interpretación hacia la música. En la electrónica, el baile es totalmente diferente a otros bailes. La idea de pareja, pasos a seguir y seducción desaparecen en el *dance*. La electrónica colocó al baile en el centro de la escena y rompió con su connotación sexual. El *dance* se trata más bien de un ritual en agradecimiento a la existencia de la tecnología: se la utiliza y se experimenta con ella. Los sonidos de percusión y de bajo despiertan el instinto animal del hombre; conectando el pasado, presente y el futuro en un mismo instante. Lo más sorprendente de esta experiencia es que, a pesar de que en cualquier otro contexto multitudinario el contacto cuerpo a cuerpo genera rechazo, en este caso la energía de la multitud se fusiona en una danza única y colectiva. Sin duda que el consumo de éxtasis ayuda a romper barreras y a estar empáticamente y disponible con la música y la gente. Pero el consumo de

sustancias tóxicas siempre estuvo vinculado a ceremonias religiosas y rituales. De todos modos, en la electrónica no es necesario ni obligatorio su consumo. Se puede vivir la música de manera intensa también.

Por otro lado, no se puede reflexionar sobre el *dance* sin tener en cuenta el proceso actual de digitalización de la vida que transformó la noción del cuerpo. El ingreso a un mundo de sensaciones digitales, traspasando tiempos y espacios, va de la mano de la percepción del movimiento corporal. La sensación del estar fuera de sí y los movimientos espontáneos están relacionados con los ritmos digitales atemporales y no espaciales que se desarrollan mientras bailamos. Es en este proceso donde el cuerpo actual entra en contacto con la idea de movimiento, navegando libremente en un mundo digital sin límites. Es por eso que se diversifican los espacios donde se baila, no importa si es en la playa, en la ciudad o un boliche. A nivel temporal sucede lo mismo: se baila electrónica bien temprano, a la tarde o toda la noche. De esta forma, la electrónica pluraliza y abre un abanico de experiencias que aportan al baile. Al cuerpo que en el pasado se lo racionalizó, castigó e incluso encerró; hoy se lo acaricia y se lo llena de sensibilidad. Esta resignificación del cuerpo se vincula con una aceptación y visibilidad cada vez mayor de la diversidad sexual, que es acompañada por el avance de leyes de inclusión e igualdad de género en algunos países como es el caso de la Argentina. La electrónica como forma de expresión es parte de este proceso y expresa en la escena del baile dichos valores que la sociedad digital representa. El amor, la paz y el respeto hacia el otro se manifiestan como valores en el *dance*.

La electrónica es un género musical que ha crecido a pasos agigantados. Las herramientas tecnológicas con las que cuentan los Djs permiten explorar un sinfín de posibilidades sonoras y, paralelamente desde el lado receptivo del cuerpo, brindan la posibilidad de descubrir nuevas sensaciones. De forma directa el escenario de la música electrónica se transformó en un espacio de experimento tanto para el compositor como para el receptor de esta música. La sensación de libertad para componer y para bailar une al Dj con su público. El avance de la tecnología digital también permitió mejorar la escenografía de las

fiestas electrónicas. Por ejemplo, las producciones audiovisuales adquieren niveles casi cinematográficos y los diseños de iluminación combinados generan un ambiente ideal para experimentar diferentes sensaciones. No hay similitud entre la experiencia electrónica en un contexto de mega estructura tecnológica y esa misma experiencia en un nivel doméstico. El ambiente que se genera transforma la experiencia del cuerpo porque, la totalidad de los recursos tecnológicos que se ponen en escena, permite un clima de mayor intensidad; agregando la energía del conjunto de la gente. A nivel doméstico, la electrónica funciona como relajación. Así, en cada uno de estos ambientes, el cuerpo se dispone de manera diferente con la música.

Si bien la electrónica es un fenómeno social importante en nuestra sociedad actual, es todavía un fenómeno que necesita ser reflexionado o estudiado en profundidad. No sólo en lo que respecta a su composición musical y practica de baile sino en lo que refiere a los escenarios en los cuales se desarrolla y el consumo social que se hace de este género. A lo largo de esta tesina se reconocieron ciertos aspectos que podrían ser abordados por otros tesistas o investigadores sociales tales como el uso de la electrónica en el marco de los entrenamientos físicos. Si bien el consumo de la música electrónica tiene un impacto directo en los cuerpos durante el baile -a través de la experiencia de nuevas sensaciones corporales-, durante los entrenamientos físicos la intensidad aumenta la capacidad para producir actividad física y la velocidad con la que estamos realizando los ejercicios. Es un incentivo adicional que acompaña el esfuerzo y acelera nuestro pulso. Por otro lado, también podría ser analizado el uso de la música electrónica en locales de ropa o supermercados, donde cada vez es más común escuchar de fondo sus ritmos y sonidos. Estos espacios pueden ser un escenario a tener en cuenta para analizar que la música electrónica no sólo es una experiencia de sensaciones para los jóvenes durante el baile sino que también, de forma indirecta y silenciosa, genera en los consumidores una influencia en el proceso de toma de decisión a la hora de comprar. El ritmo generado por la electrónica podría tener la habilidad de estimular y acelerar la velocidad de compra.

Velocidad, movimiento e intensidad son los nuevos rasgos de esta sociedad digital que repercute y trae consecuencias en el cuerpo. La música electrónica no es ajena y, sin duda, que con el avance y el desarrollo de tecnologías digitales más sofisticadas se generarán nuevos aportes a este género, nuevas experiencias y repreguntas acerca de la música, el baile y el cuerpo.

REFERENCIAS

Adell I Pitarch, J.E. (2004). Música y tecnología: sobre las transformaciones discursivas en la música popular contemporánea. En M.A Muro Munilla (Coord.). *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*. Congreso llevado a cabo en La Rioja, España.

Arbelaez, J.D. [Juan David Arbelaez]. (2011, 6 de octubre). Lecciones de liderazgo de Steve Jobs (Apple). [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=NO7QFnGK3qs

Así se baila (s.f.). Evolución de la danza en el Siglo XX. Barcelona: *Así se baila*. Recuperado de https://asisebaila.com/evolucion-de-la-danza-en-el-siglo-xx/

Bajtin, M. (1990). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.

Barja, L. (2018). La revolución industrial. *Sobrehistoria.com*. Recuperado de https://sobrehistoria.com/todo-sobre-la-revolucion-industrial/

Biblioteca Digital Mundial. (2017). El arte de los ruidos. Manifiesto futurista. *Biblioteca Digital Mundial*. Recuperado de https://www.wdl.org/es/item/20037/

Bychawski, A. (2014, 6 de noviembre). La historia de cómo el techno unificó a Berlìn después de la caída del Muro. *Thump*. Recuperado de https://thump.vice.com/es_mx/article/ae9kk5/la-historia-de-como-el-techno-unifico-a-berln-despues-de-la-caida-del-muro

Carbajal Pérez, L. (2008). *Hablar con el cuerpo. La expresión corporal, un camino para el bienestar*. Barcelona: Comanegra.

Centro Cultural Kirchner (s.f.). Klauss: vanguardia de la experimentación. Buenos Aires: *CCK.* Recuperado de http://www.cck.gob.ar/eventos/klauss-vanguardia-de-la-experimentacion_1693

Chalkho, R. (2015). Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 51:75-82.

Clarín (1999, 20 de septiembre). El desfile del amor, por primera vez en Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina: *Clarín*. Recuperado de https://www.clarin.com/espectaculos/desfile-amor-primera-vez-buenos-aires_0_rkexk3nx0Yx.html

Clarín (2016, 16 de abril). Cinco jóvenes muertos durante una fiesta electrónica en Costa Salguero. Buenos Aires, Argentina: *Clarín*. Recuperado de https://www.clarin.com/sociedad/jovenes-muertos-electronica-costa-salguero_0_VkXCHMs1Z.html

Creamfields (2018). Creamfields 2018. Recuperado de https://www.creamfields.com/

Creamfields Buenos Aires. (s.f). Creamfield Buenos Aires 15 años. Buenos Aires, Argentina: *Creamfields Buenos Aires*. Recuperado de http://www.creamfieldsba.com/historia.html

DBR.com. (2017, 11 de mayo). ¿Cómo nació la Música Electrónica? *DBR.com* Recuperado de https://dbr.fm/noticias/editorial-nacio-la-musica-electronica/

Deleuze, G. (1999). *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos.

Delta 90.3. (2018). Programación. Buenos Aires: *Delta 90.3*. Recuperado de https://fmdelta903.com/programacion

Descartes, R. (1995). *Meditaciones metafísicas*. Quito: Libresa.

Foucault, M. (1989). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

García, C. (2013, 15 de abril). Diferencias entre emociones, sentimientos y sensaciones. *Conceptos del Marketing*. Recuperado de https://www.puromarketing.com/27/15830/entre-emociones-sentimientos-sensaciones.html

García Moreno, A. (2016, 3 de enero). Un breve repaso de la historia trance 1988-2016. *Beat4life.* Recuperado de http://beat4life.es/reportaje/noticias/un-breve-repaso-de-la-historia-del-trance-1988-2016/

Guía de Alemania (s.f.). Love Parade (Berlín). *Guía de Alemania*. Recuperado de https://www.guiadealemania.com/love-parade/

Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Foucault, M. (s.f.). *El Panoptismo*. En OCELDA. Recuperado de http://www.fadu.edu.uy/sociologia/files/2012/02/ficha3.pdf

Jalil, O. (2017, 29 de septiembre). 25 años de 'Dynamo': la era sónica de Soda Stereo. *Rolling Stone*. Recuperado de http://www.rollingstone.com.ar/2067754-25-anos-de-dynamo-la-era-sonica-de-soda-stereo

Jon, H. (2017, 28 de abril). Los 4 principales sub-géneros del EDM. *AudioProducción.com.* Recuperado de https://www.audioproduccion.com/los-4-principales-sub-generos-del-edm-identificarlos/

Le Breton, D. (2002). *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión Argentina.

Le Breton, D. (2006). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Lenarduzzi, V. (2012). *Placeres en movimiento: cuerpo, música y baile en la escena electrónica*. Buenos Aires: AIDOS.

Los bailes de salón (2018, 2 de noviembre). La historia del tango. *Los bailes de salón*. Recuperado de http://www.bailesdesalon.info/los-bailes-de-salon

McLuhan, M. (1995). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones de ser humano*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Martínez (s.f). Historia del Vals Viénes. España: *Encuentros con el baile [Internet]*. Recuperado de http://www.encuentrosconelbaile.com/contacto

Navarro, A. (2015, 9 de febrero). Los orígenes del House. *Máxima FM*. Recuperado de http://www.maxima.fm/2015/los-origenes-del-house-3657.html

Payán, M. (2017, 12 de septiembre). Festival BPM. Los juegos olímpicos del techno. *The red Bulletin*. Recuperado de https://www.redbull.com/ar-es/theredbulletin/bpm-el-gran-festival-de-techno-en-playa-del-carmen

Pérez, J. (s.f.). Chachachá. Buenos Aires: *Los bailes de salón*. Recuperado de http://www.losbailesdesalon.com/inter/cha.html

Pérez, J. (s.f.). Historia de la polca. Buenos Aires: *Los bailes de salón*. Recuperado de http://www.losbailesdesalon.com/antiguos/polca.html

Pérez, J. (s.f.). Merengue. Buenos Aires: *Los bailes de salón*. Recuperado de http://www.losbailesdesalon.com/social/merengue.html

Pérez, J. (s.f.). Tango. Buenos Aires: *Los bailes de salón*. Recuperado de http://www.losbailesdesalon.com/tango/tango2.html

Pérez de Acha, G. (2014, 1 de abril). Música electrónica: placer y máquinas. *Thump*. Recuperado de https://thump.vice.com/es_mx/article/ez9m4n/musica-electronica-placer-y-maquinas

Poyau, M. (2017, 3 de enero). Kraftwerk: los pioneros de la música electrónica. *Thump*. https://thump.vice.com/es_co/article/8q3wm4/kraftwerk-los-pioneros-de-la-msica-electrnica

Pujol, S. (1999). *Historia del baile: de la milonga a la disco*. Buenos Aires: Emecé Editores.

Quid, L. (2015, 9 de noviembre). 10 estructuras visuales que te volarán la cabeza. *Thump*. https://thump.vice.com/es_co/article/pg4vv7/10-estructuras-visuales-que-te-volarnla-cabeza

Quiroz Trejo, J.O. (2010). Taylorismo, fordismo y administración científica en la industria automotriz. *Gestión y estrategia*, 38: 75-87.

Roca Genis. (2012, 18 de marzo). La sociedad digital [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kMXZbDT5vm0

Rosler, R., Young, P. (2011). La lección del doctor Nicolaes Tulp: el comienzo de una utopía médica. *Rev Med Chile*, 139:535-541.

Smerling, G. (2011). *El cuerpo, la sensibilidad y las nuevas tecnologías. ¿Quién es el líder entre la relación del sujeto y las nuevas tecnologías?* España: Editorial Académica Española.

Telefé (2014, 27 de enero). Pappo vs Dj Deró sobre la música –Sábado Bus. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=gX_mEqhg4Z8

Titlow, J.P. (2017, 1 de febrero). El futuro de la música: las siete maneras en que cambiará la industria en 2017, en otro año de locura. *La Nación*. Recuperado de https://www.lanacion.com.ar/1980564-el-futuro-de-la-musica-las-siete-maneras-en-que-cambiara-la-industria-en-2017-en-otro-ano-de-locura

Trip. (2013, 7 de noviembre). Creamfields: 15 años en el mundo. Rosario, Argentina: *Triponline*. Recuperado de http://www.triponline.com.ar/ampliada/663/Creamfields:-15-a%C3%B1os-en-el-mundo/

Urtiaga de Vivar Gurumeta, J. (2017). *Evolución de la danza y su lugar de representación a lo largo de la historia. Desde la prehistoria hasta las vanguardias de la modernidad.* Madrid: Universidad Alfonso X El Sabio.

Vacas, F. (2010). *La comunicación vertical: medios personales y mercados de nichos*. Buenos Aires: La Crujía.

Vairó Peral (s.f). El racionalismo y descartes. En Asignatura: Filosofía II 2n Batxillerat.Tema 4. Recuperado de https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/descartesc.pdf

Virilio, P. (1997a). *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial.

Virilio, P. (1997b). *El cibermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit.* Madrid: Teorema. Recuperado de

http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1LD77706Q-22ZCR3G-125