

El baile en la música del DJ. Interacciones de segunda persona en fiestas de música electrónica



María Marchiano

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina
marchiano.maria@gmail.com

Matías Tanco

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina
matiaustanco@fba.unlp.edu.ar

Recepción: marzo 2021.

Aceptación: junio 2021.

Resumen

Las fiestas de música electrónica son situaciones de *performance* musical en las que un DJ toca música para que un público numeroso baile. Esta interacción se presenta como relevante para la práctica musical en diversos estudios, pero sus características particulares aún no han sido indagadas en profundidad. En este trabajo abordamos la perspectiva del DJ a partir del microanálisis de tres entrevistas dirigidas por los autores. Los resultados fueron interpretados desde la perspectiva de segunda persona, que propone la percepción directa de los estados psicológicos en la expresión corporal del público. Se concluyó que la interacción DJ-público presenta rasgos propios de la segunda persona: los DJs atribuyen a la entidad unificada público el estar *arriba* o *abajo* a partir de la observación gestáltica de la intensidad de sus movimientos de baile, que asumen como consecuencia del nivel de energía de la música. El *set* musical que el DJ arma durante la fiesta se define por estas atribuciones y se orienta a mantener al público *arriba*. La importancia de la interacción corporeizada del público con la música pone al baile en el centro de la práctica del DJ, generando una interacción de segunda persona genuina dentro de este contexto social particular.

Palabras clave: música electrónica, DJ, baile, interacción de segunda persona, *performance*

O baile na música do DJ. Interações de segunda pessoa em festas de música eletrônica

Resumo

As festas de música eletrônica são situações de performance musical em que um DJ toca música para um grande público dançar. Essa interação é apresentada como relevante para a prática musical em vários estudos, mas suas características particulares ainda não foram investigadas em profundidade. Neste trabalho, abordamos a perspectiva do DJ a partir da microanálise de três entrevistas realizadas pelos autores. Os resultados foram interpretados a partir da perspectiva da segunda pessoa, que propõe a percepção direta dos estados psicológicos na expressão corporal do público. Concluiu-se que as interações DJ-público apresentam características de segunda pessoa: os DJs atribuem ao ente público unificado a condição de estar *acima* ou *abaixo*, a partir da observação gestalt da intensidade de seus movimentos de dança, que assumem como consequência do nível de energia da música. O set musical que o DJ monta durante a festa é definido por essas atribuições e visa manter o público *acima*. A importância da interação incorporada do público com a música coloca a dança no centro da prática do DJ, gerando uma genuína interação de segunda pessoa dentro deste contexto social particular.

Palavras-chave: música eletrônica, DJ, dança, interação na segunda pessoa, performance

Dance in the DJ's Music. Second Person Interactions in Electronic Dance Music Parties

Abstract

Electronic music parties are musical *performances* where a DJ plays music for a dancing crowd. This interaction is considered very important for musical practice in several studies, but their particular features have not yet been studied in depth. In this paper we address the DJ's perspective based on the microanalysis of three interviews conducted by the authors. The results were interpreted from the second person's perspective, which proposes the direct perception of psychological states in the body expression of the audience. It was concluded that DJ-audience interactions have features of the second person's perspective: DJs attribute being *up* or *down* to the audience (as a whole) based on gestalt perception of dance movements' intensity, which they assume to be a consequence of music energy

level. The musical set that the DJ mixes during the party is defined by these attributions and oriented to keep the audience *up*. The importance of the audience's body interaction with music puts the dance in the center of the DJ's musical practice, producing a genuine second person interaction in this particular social context.

Keywords: Electronic music, DJ, dance, second person interaction, *performance*

Introducción

Las fiestas de música electrónica son situaciones de *performance* en las que un DJ¹ toca música para que un público numeroso baile. Cada *performance* supone una experiencia directa y en vivo con el fenómeno musical, en la que el público se vincula con la música en el mismo momento en que uno o más artistas la producen. Este vínculo social supone una experiencia interactiva entre el músico y el público, que constituye un tipo particular de interacción humana (Auslander, 2008). El estudio sobre la *performance* constituye una parte importante de la investigación en música, que se concentra en gran medida sobre el músico ejecutante, los aspectos vinculados a la técnica instrumental, la expresión de la obra y, en algunos casos, a la experiencia personal del músico. Sin embargo, la *performance* no siempre es investigada en presentaciones en vivo, dejando de lado la recepción de la música y el fenómeno de interacción del músico con el público (Geeves, McIlwain y Sutton, 2016). Al centrarse únicamente en la producción musical, la música resulta concebida como un objeto inmanente, que lleva a una caracterización hipotética del público como receptor sensible o recipiente (Burland y Pitts, 2014).

En otros casos, las investigaciones se han ocupado de estudiar la recepción de la *performance* por parte del público, haciendo énfasis en la experiencia particular que generan las cualidades de la música en vivo o *liveness* (Meyer-Dinkgräfe, 2015). En esta indagación de la experiencia significativa que supone la recepción, la música no deja de ser considerada como un objeto imposible de alterar por la audiencia. La incidencia del público en la música ha sido estudiada en situaciones de *performance* académica, donde los músicos dicen modificar la interpretación de acuerdo al contexto percibido (las personas, las condiciones del lugar y la situación particular) (Tanco, 2018a y 2018b). En este caso, aunque el músico se modifica en relación a lo que percibe, las condiciones de la *performance* en situación de concierto no permiten que el público tenga una participación concreta en

¹ Abreviatura de *Disc-Jockey*.

relación al objeto musical. Por lo tanto, ninguna de estas investigaciones mencionadas ha conceptualizado la *performance* musical como una interacción en dos direcciones –del músico al público y del público al músico–, que en el contexto de las fiestas de música electrónica parece ser esencial. Este tipo de intercambio recíproco es característico de las interacciones de segunda persona y parece ser central en diversas prácticas musicales (ver Martínez y Pérez, en este dossier). Por ese motivo, en este trabajo analizaremos la interacción *performer*-público desde la perspectiva de segunda persona de la atribución mental.

La perspectiva de la segunda persona busca explicar de qué forma los seres humanos comprendemos ciertos estados psicológicos en otras personas (Gomila y Pérez, 2017; Gomila y Pérez, 2018). La comprensión de estos estados se desarrolla en tiempo real entre dos individuos que interactúan cara-a-cara y cuerpo-a-cuerpo (Martínez y Pérez, en este dossier), a partir de atribuciones mutuas y normalmente implícitas sobre la percepción directa de los procesos psicológicos (emociones, sensaciones e intenciones) en las expresiones corporales (Pérez, 2013). En una interacción de segunda persona, un individuo (i) percibe expresiones en la persona con la que interactúa y (ii) en base a ellas le atribuye un estado haciendo uso de un concepto psicológico (por ejemplo, tristeza o dolor), lo que genera (iii) una modificación en su propio estado y –normalmente– (iv) una acción (Pérez y Gomila, 2018; Pérez y Gomila, 2021). Esta modulación que atraviesa el que atribuye es producto de la interacción dinámica e involucra una expresión observable que da lugar a atribuciones por parte del otro, generando un intercambio recíproco (Gomila, 2002; Pérez y Gomila, 2021). La comunicación particularmente activa y significativa que parece haber entre el DJ y el público en una fiesta electrónica podría tener rasgos propios de este tipo de interacción.

Una situación de *performance* en vivo implica siempre cierto tipo y nivel de participación del público. Algunas *performances* consisten en la presentación de una obra que ha sido concebida previamente y mantienen al público en un rol de espectador pasivo, restringido respecto a sus acciones y su incidencia sobre el fenómeno musical. Sin embargo, existen otras formas eminentemente participativas en donde las acciones del público implican cierta contribución a la práctica musical (Turino, 2008), entre las que podemos incluir la *performance* del DJ que se produce en el contexto de la fiesta electrónica. En este contexto, se considera que el DJ debe tomar en cuenta lo que sucede en la pista y modificar todo lo que sea necesario respecto a la música, con el objetivo de mantener a la gente entretenida y bailando (Broughton y Brewster, 2002). Por lo tanto, no se trata de una

performance musical que requiere de la atención del público sobre las acciones que realiza el DJ (como sucede en conciertos de música académica o recitales de rock, en donde los músicos brindan un espectáculo). En su lugar, es la multitud danzante² quien recibe la atención de todos los actores de la fiesta, por lo que es considerada la protagonista de la escena (Reynolds, 2018).

Dadas estas condiciones, es de suponer que lo que ocurre en la pista requiere de una percepción e interpretación por parte del DJ. La *lectura de la pista* y su incidencia en la *performance* constituyen aspectos reiteradamente mencionados en el ámbito de las fiestas electrónicas y en la literatura referida al tema (Broughton y Brewster, 2002, p. 120; Blázquez, 2012), aunque aún no han sido estudiados en el marco de una interacción propiamente dicha (Gallo, 2016). La observación intencional que el DJ hace del público podría implicar atribuciones psicológicas que la perspectiva de la segunda persona propone como base de sus interacciones. El hecho de que esta lectura de la pista se produzca en el encuentro cuerpo-a-cuerpo entre DJ y público en el momento de la fiesta es un indicio de que esta interacción podría poseer rasgos de la segunda persona, en la que el entendimiento del otro se produce durante el intercambio en base a los estados directamente percibidos en la expresión corporal del otro.

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

Una *performance* de música electrónica presenta diferencias respecto a otras prácticas musicales: los DJs no producen el contenido de la música

² Los términos “gente”, “multitud” y “personas” serán usados como sinónimos de público en lo que resta del artículo, del mismo modo en que son utilizados por los DJs.

que tocan en tiempo real, sino que utilizan *tracks*³ previamente creados (por ellos mismos o, más frecuentemente, por otras personas). Antes del evento, los DJs seleccionan una serie de *tracks*, a veces los ordenan en una lista posible de ser tocada en vivo, realizan adecuaciones técnicas para poderlos manipular digitalmente y luego los reproducen en la fiesta, realizando ciertas intervenciones sobre ellos (acortamiento o repetición de secciones, uso de efectos, cambio de tempo, transposición del tono o suma de planos texturales). El ordenamiento concreto de los *tracks* que se produce en la fiesta conforma el *set* de música electrónica, una temporalidad sonora ininterrumpida. Los motivos para que un DJ modifique el orden del *set* pueden explicarse por una gran variedad de factores. En este trabajo nos centraremos en las decisiones que toma el DJ en tiempo real a partir del vínculo que establece con las personas que se encuentran en la pista, para definir la forma en que el intercambio con el público influye o modifica su práctica musical. En primer lugar, buscaremos identificar y describir las características de la interacción del DJ con el público durante las fiestas, y en segundo lugar, propondremos una explicación de esta interacción desde el punto de vista de la perspectiva de la segunda persona.

Método

A partir de los interrogantes planteados, se realizaron entrevistas a DJs que tocan en fiestas de música electrónica en la ciudad de La Plata, provincia de Buenos Aires, República Argentina. Estos eventos presentan características que se corresponden con las escenas locales de la música electrónica,⁴ con una asistencia aproximada de 250 personas y la presentación de 3 DJs por noche. Para planificarlas, primero se plantearon interrogantes acerca de la relación entre DJ y público, indagando en la literatura científica y especializada en música electrónica, y luego se realizó un trabajo de observación participante en fiestas locales.

En este trabajo abordamos la investigación sobre la interacción desde el punto de vista del DJ, lo que supone una de las dos perspectivas de las personas en juego (por lo tanto, no abordaremos aquí el punto de vista del

³ La palabra *track* define a una pista grabada de música. Puede referir a un tema completo, o a un canal individual (vocal y/o instrumental) que pertenece a un tema. En la actualidad, los DJs trabajan con pistas de audio digital, pero en el caso de un DJ que toca con discos de vinilo, estos son temas o segmentos sonoros que se encuentran grabados en el disco. Los DJs combinan (sucesivamente y/o simultáneamente) estos materiales para producir la mezcla del *set* en las fiestas electrónicas. El uso de la palabra *track* (una pista) contribuye a la idea de que el DJ realiza una *mezcla* a partir de estos materiales en el mismo momento en que transcurre la fiesta.

⁴ No son eventos multitudinarios de la escena global.

público). Se diseñó un guión elaborado a partir de las lecturas y observaciones, que sirvió de soporte para realizar entrevistas semi-estructuradas con 3 DJs durante los meses de noviembre y diciembre de 2019. Luego de programar el encuentro, ambos investigadores llevaron adelante una conversación con cada DJ, abordando temas relativos a la preparación del *set* (previo a la fiesta), su experiencia como *performer* de música electrónica, las decisiones sobre la música, el vínculo con la gente y su perfil como DJ. Las entrevistas fueron grabadas y posteriormente transcritas en su totalidad.

El análisis de las palabras de los DJs siguió los principios y procedimientos de la teoría fundamentada, método que busca sistematizar la inducción de categorías teóricas durante el análisis de un texto (Glaser y Strauss, 1967; Corbin y Strauss, 1996). Se seleccionaron pasajes de la entrevista que permitieran analizar aspectos relativos a la interacción con el público, y obtener categorías que sirvieran como descripciones de la misma desde el punto de vista del DJ. Los investigadores trabajaron por separado en un microanálisis línea por línea para generar categorías iniciales, que luego fueron puestas en común y discutidas entre ambos. El objetivo de esta primera instancia se orientó a concientizar los sesgos depositados en el análisis que surgen de preconceptos personales y de la bibliografía (sobre la música electrónica y la teoría de la segunda persona), y así construir conjuntamente el análisis reflexivo en diálogo con la experiencia de los entrevistados (Vasilachis, 2006, pp. 52-53). En una segunda instancia, estas categorías sirvieron como punto de partida para la realización de un análisis explicativo del fenómeno interpretado como interacciones de segunda persona. Finalmente, se estableció un diálogo entre la teoría de la segunda persona y las características específicas que ésta adquiere en la interacción social durante la fiesta electrónica.

Resultados

A continuación presentaremos, en primer lugar, los resultados del análisis de las entrevistas y, en segundo lugar, propondremos su interpretación desde la perspectiva de la segunda persona a partir de las categorías inducidas.

Descripciones del vínculo DJ-público

La categoría principal inducida del análisis cualitativo de las entrevistas es “pasar música en interacción con el público”. Esta categoría está constituida por una serie de momentos que definen el devenir de la práctica

musical del DJ para tocar durante una fiesta: (1) predicción del baile, (2) percepción y lectura del público, (3) modificación del estado del DJ, y (4) acción musical. Estos momentos se presentan lógicamente encadenados y temporalmente solapados en un ciclo que se repite constantemente a lo largo de la noche, y definen la interacción que el DJ tiene con el público. Estas cuatro instancias de la interacción se indujeron durante el análisis como subcategorías de “pasar música en interacción con el público”.

A continuación presentaremos las características de estas subcategorías compartidas por los tres DJs. Sin embargo, cada uno de ellos evidencia diferencias en el vínculo particular que establece con el público. El DJ 1 cree que es importante realizar acciones concretas hacia el público para comunicarse, y en esa comunicación su figura toma mucho protagonismo, acercándose al paradigma del Super-DJ: “si estás ahí en el centro... del espectáculo, por así decirlo, tenés que transmitir una energía... positiva, digamos. Como que... la gente absorbe mucho lo que estás... dando”. El DJ 2, en cambio, tiene una postura artística y una búsqueda estética que se distancia críticamente del *Super DJ* y su centralidad en la fiesta (sitúa a la música y a la gente del público en primer plano, por sobre él mismo): “si me das a elegir, y también por como creo que soy yo... creo que voy más por el lado del perfil bajo”. El DJ 3 no se ubica claramente en ninguno de estos extremos, que suponen adquirir un protagonismo en la fiesta o adoptar un perfil bajo.

(1) Predicción del baile

El DJ es “el comandante del ritmo”, “el que determina cómo va a terminar de humor esta noche la gente”, el que “manipul[a] un poco esa cuestión de felicidad tangible a corto plazo” (DJ 2). Es decir, que al elegir la música que va a sonar, el DJ es responsable del efecto de la misma sobre el público. Los DJs realizan ciertas predicciones sobre los posibles comportamientos del público en relación a cada *track* seleccionado, tanto en el armado del *set* previo a la fiesta como durante la fiesta misma: “en mi casa tengo una expectativa, cuando armo la lista, más o menos, de decir: ‘en este tema seguro se pudre’, o sea ‘la gente va a estar saltando o bailando con todo’. Y después hay que ver la realidad” (DJ 1).

La predicción que realiza el DJ consiste concretamente en imaginar al público bailando con cada *track* que elige en la casa. Esta relevancia del baile surge a partir de la idea de que “la gente, a las fiestas [...] va a bailar. Me parece que es responsabilidad del DJ” (DJ 3). Estas predicciones del DJ se alimentan de sus experiencias previas en fiestas de música electrónica, como DJ y como público, que le van permitiendo conocer las reacciones de la gente frente a ciertos rasgos de la música.

(2) Percepción y lectura del público

Una vez en la fiesta, el DJ se encuentra con el público real, dirigiendo parte de su atención a percibir y leer el estado del público: “los DJs... se dice mucho como que tienen algo que es como ‘la lectura de la pista’, que es básicamente ver qué es lo que está pasando. Si es el momento en que explota, si la gente se aburre” (DJ 3). Los DJs perciben a la gente del público como una unidad (en la cita, referida como *la pista*), y sobre esta percepción realizan interpretaciones que denominan *lectura*. El interés perceptivo e interpretativo de los DJs está dirigido concretamente a los niveles de energía que surgen del movimiento del público.

(2.1) Cohesión de las personas y patrones de movimiento

Los DJs se enfocan en la percepción de lo que sucede en la pista de baile, donde se concentra un grupo grande de personas que se configura como un todo unificado: “me concentro más que nada en la pista. Obviamente es como... la vista... periférica la tenés [...], pero no estoy concentrado en eso. Estoy más bien concentrado en la gente que está en la pista” (DJ 1). Para ser percibido como un conjunto físicamente cohesionado e interpretado como la entidad *público*, la gente debe llenar el espacio de la pista de baile.⁵

La percepción del DJ es fundamentalmente visual y –en menor medida– auditiva, a pesar de las condiciones ambientales desfavorables (poca luz, música a un volumen alto), y ocurre en los momentos breves o instantes en los que no está realizando acciones musicales. Percibir globalmente el comportamiento de la pista se vuelve posible a partir de la configuración de patrones comunes tales como la cantidad de baile o expresiones compartidas por las personas, generando cohesión en las acciones de la pista:

Percibo como que por ahí están expectantes, o con una mirada más así como ‘bueno, a ver, ¿hacia dónde vas a ir?’. Por ahí como que baja la intensidad del baile... o tenés menos monos chiflando, también te das cuenta por esos tipos de patrones, ¿viste? así como medio futboleros, que tiene la gente en las fiestas electrónicas (DJ 2).

En este contexto, la percepción individualizada ocurre cuando hay personas que salen o se recortan por fuera de ese patrón, volviéndose visibles

⁵ Las dimensiones de la pista dependen en cada caso del lugar en donde se realiza la fiesta y, dentro de este, el espacio destinado al baile. Por lo tanto, en cada caso la pista llena dependerá de estos aspectos contextuales. Además, existen otros aspectos que constituyen *llenar* la pista, como puede ser el movimiento de la gente: un conjunto de personas *llenará* más el espacio si se encuentran en movimiento, por lo que no depende únicamente de la cantidad de gente, sino también de las acciones que realizan en relación al espacio que ocupan.

para el DJ. Normalmente, se trata de situaciones excepcionales que ocurren pocas veces a lo largo de una noche:

Lo veo un poco como masa pero siempre hay 3 o 4 que me llaman la atención, que están... sacados, ¿viste? [...] los que están festejando mucho, así, o saltan y eso [...] porque es como que destacan, ¿no? Entre todo el mundo que está bailando capaz, así, hay uno que está saltando, o gritándote “¡dale!” ¿viste? (ríe). Qué sé yo. Como, que te llama la atención (DJ 1).

Estas personas que se destacan dentro de la multitud suelen ocupar un lugar en la pista cercano al DJ. La proximidad permite que sean mejor percibidas y, eventualmente, que se establezca alguna interacción uno a uno (más personalizada) con el DJ, a partir de gestos o gritos. Sin embargo, es la percepción e interpretación del conjunto lo que está en juego la mayoría del tiempo en la interacción con el público.

(2.2) Nivel de energía de la música y del baile

Dentro de todas las acciones, conductas y expresiones que podría percibir en el público, el DJ se concentra casi exclusivamente en el baile. Más concretamente, el rasgo del baile sobre el cual el DJ predice, percibe y lee al público es el nivel de energía o intensidad del movimiento (Laban, 1950; Marchiano y Martínez, 2018), es decir, cuánto están bailando las personas en la pista.⁶

Los DJs conciben esta intensidad del movimiento como un efecto del nivel de energía de la música, estableciendo una relación causal entre ambos. Por ejemplo: “es como una causa-efecto de... Pasa esto musicalmente, y la gente responde de ese modo... Si baja, baja... si sube, sube” (DJ 3), o “si vos ponés un track más eufórico, más *raver*... les vas a disparar como una cosa, un frenesí... a través del baile” (DJ 2). La música y los movimientos de baile son descritos por los DJs, por lo tanto, con la subcategoría compartida de *nivel de energía*, que presenta dos extremos: tanto la música como el público pueden estar *abajo* o *arriba* (un *arriba* que en su manifestación más extrema es nombrado como *explosión*).

Es así: estás abajo y estás arriba. [...] Hay un plano último, en donde revienta y hay uno en donde todo el mundo está esperando. [...] Los *tracks* son así [...]. Hay como, bueno, momentos claros. Como uno es

⁶ Es probable que esta intensidad del baile esté haciendo referencia a la cantidad de movimiento y/o a movimientos fuertes; sin embargo, para definirlo es necesario realizar estudios específicos.

donde la gente está esperando, cargando... y en el otro es donde...
liberan, ¿no? Es como... una situación de energía, por así llamarlo.
Como que se libera energía, o se contiene (DJ 3).

Los *tracks* que los DJs usan para armar sus *sets* presentan una alternancia entre momentos de gran energía y momentos de poca energía. Esta alternancia es usada por los DJs para armar el *set* con una estructura que alterna entre momentos de explosión y de calma, según las necesidades del baile: “tampoco poner 5 temas que exploten todo porque se les va la energía (ríe), tienen que recargar la pila” (DJ 1).

A veces, este *estar arriba/abajo* aparece vinculado a la diversión y al aburrimiento. Por ejemplo, uno de los DJ dice que cambia la música “si la gente no está bailando mucho, o si se está medio ahí aburriendo, básicamente” (DJ 1), y otro sostiene que a una fiesta “la gente va a divertirse, se supone. Entonces, la idea es tratar de supeditarse un poco, acompañar eso. O al revés, como condicionarlo. Decir ‘che, está re abajo’, bueno, levantás” (DJ 3). El *estar arriba* parece ser un componente fundamental de la diversión del público posible de manipular por el DJ, y el *estar abajo*, una forma de aburrimiento. A través de la música, el DJ hace bailar a la gente con mucha o poca energía y esa cantidad de energía determina -al menos en parte- su diversión o aburrimiento.

3. Modificación del estado del DJ y 4. Acción musical

A partir de su lectura del público, el DJ toma ciertas decisiones musicales para definir el curso del *set*:

Siempre [tengo] una base de 10 a 15 [*tracks*] [...]. Y en función de eso tengo... en mi pendrive... 400, 500. [...] Y en el momento, dentro de esos 500, en función de decir ‘bueno... veo que va más hacia este lado, o hacia el otro’, me corro de esos 15 de la selección inicial. [...] Está bueno el desafío de decir: ‘bueno, yo pensé algo y no es por acá. Vamos hacia allá’ (DJ 2).

Si bien hay cierta planificación por parte del DJ, el *set* musical de una fiesta adquiere su forma concreta como resultado de las acciones que realiza sobre el orden y la mezcla de los *tracks* para que el público baile y *esté arriba*. Los momentos de *explosión* son los más valorados y buscados por el DJ: “si ves a la gente explotando, o en una subida, muy, muy, muy puesta... [...] es como el mejor momento cuando estás tocando. Explota, y la gente explota. En esa respuesta es donde: ‘bueno, vamos por ahí. Es esa’” (DJ 3).

A veces, las predicciones de los DJs sobre los posibles comportamientos del público no se cumplen. Cuando un *track* no genera el nivel de energía esperado en el baile, el DJ suele sentir cierta frustración y alarma:

Capaz me imagino que este tema va a estar bueno. Y lo pongo, y la gente: cara aburrida, o mira para otro lado, o ya sacan el celu, viste. Clásico. O se empiezan a ir, o se quedan parados. Y ahí decís 'bueno, tengo que hacer algo porque estoy perdiendo' (DJ 1).

Esa modificación ante una reacción inesperada del público normalmente lleva al DJ a cambiar el *track* con la intención de que la nueva acción genere un cambio en la forma de bailar de la gente. "Por ahí como que baja la intensidad del baile... [...] Te das cuenta que... no estarías satisfaciendo del todo la necesidad de ese momento puntual de la noche" (DJ 2).

En este último pasaje, el DJ 2 está asumiendo la responsabilidad de no satisfacer las necesidades del público y, por lo tanto, que lo que sucede en la pista es una consecuencia de sus acciones y decisiones sobre los *tracks* que va sumando a la mezcla. Una situación en la pista, sea favorable o desfavorable, se percibe como una respuesta a las acciones del DJ, y sirve para evaluar su desempeño. Los DJs realizan esas acciones sobre la música con una intencionalidad dirigida hacia el público: (i) acompañar/supeditarse a lo que percibe que hace la gente, eligiendo música con características similares, y (ii) modificar/condicionar una situación (como cambiar la intensidad del baile) eligiendo música que se asocia con una energía diferente. Estas sensaciones que le genera la respuesta de la gente muchas veces son positivas, cuando el DJ recibe "esa adulación de parte [del público], de decir 'che, muy bueno, buenísimo'. Pero es algo que se retroalimenta. Son micro-segundos, pero... te das cuenta de que estás haciendo las cosas bien cuando empezás a recibir eso de la gente" (DJ 2). Sin embargo, el DJ también experimenta sensaciones negativas cuando "la gente se mira así como diciendo 'che, no está tan bueno lo que está pasando'. [...] Y como que ya... 'Che, quiero cortar. Ya está. No quiero tocar más'. El mismo DJ se da cuenta si no está funcionando" (DJ 3). La expresión de aburrimiento o diversión en los gestos del público impacta en la sensación que está teniendo el DJ sobre su tarea. En estos casos observamos que la decisión que se produce a continuación está precedida por una modificación afectiva del DJ.

La segunda persona en fiestas de música electrónica

A continuación compararemos las descripciones anteriores de la categoría “pasar música en interacción con el público” con los rasgos de las interacciones de segunda persona.

Las descripciones de los DJs confirman nuestra intuición de que en esta interacción emergen rasgos de la segunda persona: el DJ realiza atribuciones implícitas, no proposicionales y directas en interacción con el público, que percibe de forma global en los movimientos corporales de la gente. Esta interacción de segunda persona puede resumirse de la siguiente forma:

- (i) el DJ realiza una acción musical dirigida al público en el momento en que pone un *track*;
- (ii) el DJ percibe al público en la pista de baile, orientando intencionalmente su mirada a la intensidad de sus movimientos;
- (iii) en base a ese aspecto expresivo del cuerpo en movimiento que percibe como significativo, el DJ le atribuye al público el estar *arriba/abajo*;
- (iv) el estado personal del propio DJ se ve modificado al evaluar implícitamente su acción musical previa como la causa del estado del público;
- (v) el DJ decide la siguiente acción musical orientada a sostener o modificar tanto el estado atribuido al público como la interacción en sí misma.

Basados en esta conceptualización básica del vínculo entre el DJ y el público durante una fiesta como un caso de interacción de segunda persona, a continuación profundizaremos en aspectos que merecen ser analizados específicamente.

El público como entidad en la interacción

El público en una fiesta electrónica es entendido por el DJ como una entidad unificada con la que interactúa, que reúne a una gran cantidad de personas. Esta entidad se constituye como tal a partir de los intercambios que el DJ establece a lo largo de la fiesta, incluyendo la percepción unificada del conjunto (sin individualizar a las personas del público), la proyección de acciones intencionales en dicha dirección y la atribución hacia la multitud. La emergencia de rasgos colectivos que permiten al DJ percibir la pista como una unidad indica que el público presenta rasgos de *intencionalidad colectiva* (Schweikard y Schmid, 2013): acciones conjuntas, objetivos comunes, experiencia compartida y emocionalidad colectiva,

en el marco de un contexto de normativas culturales que son acordadas y aceptadas por quienes asisten a este tipo de fiestas. La discusión sobre la intencionalidad colectiva proviene del campo de la filosofía, y se divide entre aquellos que la entienden como la suma de intenciones individuales y quienes consideran la posibilidad real de una intencionalidad compartida. A pesar de no poder echar luz sobre esta discusión (dado que requeriría investigar específicamente al público), hemos visto que los DJs establecen interacciones –la mayoría del tiempo y casi exclusivamente– con la multitud entendida de manera unificada, sobre la cual atribuyen estados a partir de acciones que constituyen una intencionalidad conjunta de hecho.

En el transcurso de la interacción, el DJ realiza su *performance* enfocado en este vínculo que se establece entre *uno* y *muchos* (en lugar de uno a uno, que es el caso prototípico de la perspectiva de segunda persona). El público como entidad en la interacción puede definirse desde la perspectiva del DJ como un complejo que reúne y homologa a un gran número de personas en términos de acciones, objetivos, intenciones y emociones. A diferencia de la interacción uno a uno, los rasgos que suelen constituir a las personas individuales (gestos y expresiones) no se pueden transpolar aquí de igual manera al conjunto de personas. Aunque también se trate de percibir rasgos humanos, estos se fragmentan y combinan dentro de la multitud, se representan en otras configuraciones de forma y movimiento, y son interpretados por el DJ a través de una percepción gestáltica (Stern, 2010) que pone en juego para comprender los estados en curso de las personas que se encuentran en la pista. Por lo tanto, la interacción cuerpo-a-cuerpo que la Teoría de la Segunda Persona desarrolla en interacciones uno-a-uno, no puede darse del mismo modo en una relación uno-muchos como es la del DJ con el público. En este cuerpo-a-cuerpo particular, el *performer* interactúa con un cuerpo multitudinario, cuyos rasgos desarrollamos anteriormente.

Fenomenología y expresión del baile como estado psicológico

El estar *arriba/abajo* es un concepto psicológico propio del contexto de fiestas de música electrónica que define el estado del público: ante mucho movimiento el DJ atribuye que el público está *arriba*, y ante poco movimiento, que está *abajo*. Si bien la teoría de la segunda persona no se concentra en la explicación de los procesos psicológicos sino más bien en la forma en que se ponen en juego en una interacción, consideramos importante analizar los estados del público para comprender el contenido de las atribuciones de los DJs, que consideran centrales para su práctica musical.

Dos de los estados psicológicos paradigmáticos en las interacciones de segunda persona son las emociones y las sensaciones corporales. Estos estados se conforman por (i) sensaciones corporales internas que luego se identifican como propias de ese estado, y (ii) movimientos corporales expresivos (Pérez y Gomila, 2021, caps. 5-6; Pérez, 2013, p. 52). Esta descripción se contrapone a las versiones más tradicionales del dualismo mente/cuerpo que homologan la mente con lo interno y el cuerpo con lo externo. Desde la perspectiva de segunda persona, el complejo mente/cuerpo posee la dimensión interna o fenomenológica de la sensación corporal y la externa de la expresión. Esta comunión indisociable entre lo externo, lo interno, lo mental y lo corporal es lo que hace que la sensación que experimenta la persona sea directamente observable en la expresión, sin necesidad de mediatizar la comprensión del estado en curso con teorías proposicionales –como propone la perspectiva de tercera persona– ni simulando lo observado en relación a experiencias propias –como propone la de primera.

El estado *arriba/abajo* descrito por los DJs tiene una base sólida en la sensación corporal. Por un lado, el baile aparece como una expresión pública del *estar arriba/abajo* que permite una percepción directa de ese estado psicológico en la intensidad de los movimientos del público. Pero por otro lado, los movimientos del público no constituyen sólo la dimensión expresiva de su estado psicológico, sino también una sensación corporal interna que las personas experimentan al bailar. En este planteo, la dimensiones interna y externa del estado psicológico se presentan simultáneamente en el baile: la sensación corporal es generada por los movimientos, que a su vez constituyen el aspecto público y directamente observable del estado. El baile es la expresión y al mismo tiempo la causa de la sensación, haciendo del concepto *arriba/abajo* un estado psicológico que emerge completamente del movimiento. Por lo tanto, nos encontramos ante un tipo de sensación corporal específica generada por la propiocepción o fenomenología del movimiento propio, que a su vez es público y observable. Además, es posible que el estado *arriba/abajo* tenga un componente emocional sustentado en esta fenomenología del baile; por ejemplo, la diversión que esporádicamente los DJs atribuyen al público cuando baila con mucha intensidad probablemente surja del baile y constituya un rasgo más del estado complejo *arriba/abajo*.

Los DJs suponen que este estado psicológico que atribuyen al público es causado por la música. La idea subyacente es que ciertos rasgos de la música causan cierto tipo de movimientos de baile en el público: concretamente, los DJs consideran que el nivel de energía de la música

causa la intensidad del baile, y que esta intensidad se traduce en estar *arriba* o *abajo*. Más allá de este estado psicológico concreto, la idea de que la música causa un impacto en las personas está ampliamente aceptada. Por un lado, las ciencias cognitivas corporeizadas estudian los tipos de movimiento causados por ciertos rasgos de la música a partir de la identificación de sincronizaciones temporales entre saliencias musicales y sonoras como indicador de causalidad (Toiviainen, Luck y Thompson, 2010; Burger *et al.*, 2010), incluso en contextos de baile con música electrónica (Burger y Toivianen, 2020; Solberg y Jensenius, 2019). Estos estudios sobre cognición corporeizada conciben los movimientos inducidos por la música como consecuencia de procesos sub-personales y –en la mayoría de los casos– al cuerpo como mediador mecánico entre la mente y el entorno (López Cano, 2013), mientras que en el marco de las interacciones de segunda persona, el *estar arriba/abajo* se manifiesta en las atribuciones del DJ como un estado psicológico de índole personal y el baile como una acción constitutiva del complejo mente/cuerpo. Sin embargo, para ahondar en los rasgos específicos de este estado es necesario indagar en la experiencia del público y no sólo en las atribuciones del DJ. Por otro lado, se han estudiado otras formas de impacto de la música en las personas vinculadas a la emoción y a la sensación corporal, que no implican necesariamente una experiencia significativa respecto del movimiento. En el campo de las fiestas de música electrónica, se han indagado los efectos fisiológicos que generan ciertas articulaciones formales en la música y que dan lugar a picos en la experiencia emocional del público (Solberg y Dibben, 2019), como también la sensación táctil que la música electrónica produce en el cuerpo (Anzil, 2012).

La idea de los DJs de que la música causa efectos en el público no es propia del campo de la música electrónica, sino que se inserta en una tradición del pensamiento sobre la música con una larga historia. Sin embargo, es evidente que la música no determina de forma absoluta la experiencia corporeizada de las personas: en una fiesta, el público interactúa con la música y explora los rasgos sonoros con movimientos intencionales. La situación que relatan los DJs de que una música explosiva a veces no genera un estado *arriba* en el público puede no hablarnos sólo de una lectura o una acción musical fallida por parte del DJ (como ellos normalmente interpretan), sino del grado de libertad del público respecto del baile y de que la causalidad de la música sobre los movimientos corporales es muy restringida. Los rasgos del baile en fiestas de música electrónica son numerosos y muy variados (Marchiano y Martínez, 2018) y es probable que gran parte de ellos surjan de una búsqueda subjetiva de cada persona en

interacción con la música y con otros miembros del público.⁷ Si adoptamos esta postura no causal o causal no determinística, la fenomenología del movimiento como sensación corporal sigue teniendo sentido; incluso una persona bailando en silencio también puede tener sensaciones corporales ligadas a su movimiento. Por lo tanto, la concepción del estado *arriba/abajo* como sensación corporal generada por el baile es consistente incluso considerando al vínculo público-música como interactivo y no causal.

El estado *arriba/abajo* como metáfora conceptual

El concepto psicológico *arriba/abajo* usado por los DJs involucra un uso metafórico del lenguaje, dado que no hace referencia a un movimiento concreto en el espacio sino al estado psicológico del público. En la teoría de la metáfora conceptual, los términos *arriba/abajo* refieren al resultado de las proyecciones metafóricas que realizamos para entender el mundo. Esta metáfora conceptual se desarrolla sobre un esquema-imagen orientacional que surge de la posición de nuestros cuerpos en el eje vertical y que en vinculación con el dominio emocional da lugar a la elaboración de metáforas cotidianas como *más es arriba o feliz es arriba o triste es abajo* (Lakoff y Johnson, 1980 y 1999). En la frase *estar arriba/abajo* de los DJs se evidencia un mapeo transdominio desde su propio esquema-imagen arriba-abajo hacia el estado psicológico y la energía corporal del público.

El origen de los esquemas-imagen se remonta a las interacciones de segunda persona tempranas y pre-conceptuales entre adultos y bebés, donde los adultos realizan *performances* dirigidas a los bebés en cuyo modelado estético articulan formas imagen-esquemáticas con sonidos y movimientos, entre las que se cuenta el esquema-imagen en juego (Martínez, Español y Pérez, 2018). La atribución por parte del DJ del estado *arriba-abajo* a la pista en el marco de la interacción DJ-público puede pensarse como una expresión adulta de la construcción del pensamiento imaginativo y metafórico cuya génesis se reconoce en los encuentros tempranos antes aludidos: (i) el DJ propone una música con cierto perfil energético (ii) el perfil energético del sonido impacta en la forma y el esfuerzo (Laban, 1950) de los patrones de movimiento del público, y (iii) se activan en el DJ las metáforas conceptuales *más es arriba* y *movimiento es energía* construidas sobre el esquema-imagen *verticalidad*, lo que da por resultado la atribución por parte del DJ del estado *arriba/abajo* a la pista.

⁷ Si bien el enfoque metodológico adoptado no nos permite indagar en las interacciones entre las personas del público, creemos que inciden en la fenomenología del baile.

El estado atribuido al público por el DJ no sólo se vincula a la conformación producto de la bipedestación de nuestros cuerpos en movimiento en el eje vertical, sino que también se configura en la vitalidad de nuestra experiencia social afectiva temprana. La forma vital (Stern, 2010) en tanto activación energética de una gestalt perceptiva producto de la integración de movimiento, fuerza, espacio tiempo y dirección/intención –a la que adscribe el estado *arriba/abajo* de la pista de baile– es fácilmente reconocible y se manifiesta como la expresión corporal momento a momento de la gente en la pista. De esta manera, el DJ percibe una gestalt temporal y dinámica de movimiento en la pista con un cierto nivel de energía, que le permite atribuir directamente un estado psicológico conceptualizado metafóricamente como *estar arriba/abajo*. Como mencionamos anteriormente, esto no supone considerar que ciertas características de la música y los movimientos de baile mantienen una relación causal, sino que la activación de los esquemas-imagen aquí refieren a la proyección metafórica del DJ para la interpretación de lo que sucede en la pista en cada momento de la fiesta.

Reciprocidad

Como hemos descripto en la introducción, uno de los rasgos centrales de las interacciones de segunda persona es la reciprocidad, central en la identificación de los procesos psicológicos propios y ajenos, y en el aprendizaje de conceptos psicológicos sobre los que se realizan las auto y heteroatribuciones. Aunque al enfocarnos en la perspectiva del DJ el análisis de la interacción se encuentra orientado hacia uno de los extremos de la interacción, mientras la *performance* del DJ precisa de la percepción y atribución intencional de estados en la gente, el público no requiere orientar su atención ni realizar acciones hacia el DJ.

Aunque las interacciones asimétricas inicialmente no se presentan como ejemplos prototípicos de segunda persona, se ha propuesto también que las interacciones recíprocas deben ser consideradas como una forma básica –y no excluyente– de interacción de esta perspectiva de la atribución mental (Gomila y Pérez, 2017, pp. 292-93). Dentro de los casos que Gomila y Pérez proponen como interacciones de segunda persona parciales o incompletas⁸ podríamos incluir la asimetría dada entre un *performer* y el público, sólo que

⁸ Los autores dicen que no se debe considerar a la segunda persona únicamente en las interacciones cara a cara (formas básicas), y que pueden darse en situaciones en las que falle la reciprocidad o ésta sea asimétrica. Algunos ejemplos que proponen son (i) el espectador en el cine y (ii) lo que ocurre entre los actores y los espectadores en una obra de teatro.

aquí el DJ parece adoptar un rol más vinculado al de un espectador del baile, y al mismo tiempo participar activamente realizando acciones musicales.

La asimetría en la reciprocidad es consecuencia de la estructura que supone una fiesta de música electrónica. Allí, el DJ es la persona encargada de tocar música y esa música debe hacer bailar al público y mantenerlo en un estado general *arriba*. Esta función es establecida en el marco de la fiesta electrónica en tanto práctica sociocultural –y con ellas sus modos de producción y recepción de la música–, donde la tarea del DJ requiere percibir y atribuir los estados psicológicos relativos al baile. Sin embargo, las normas de la fiesta no exigen al público interactuar de forma directa con el DJ: las condiciones promueven que la gente establezca un vínculo o interacción con la música. Las acciones que el DJ realiza como consecuencia de sus atribuciones al público no son percibidas directamente por la gente, sino que se materializan en los cambios musicales. En este sentido, la música funciona como un objeto de mediación en la interacción, mientras que las intenciones y acciones del DJ permanecen en un nivel subconsciente e imperceptible para las personas. De todos modos, difícilmente se encuentren entre el público personas que desconozcan la presencia del DJ, es decir, que se reconoce que hay una persona a cargo de la selección y mezcla de la música que se baila en la fiesta.

La música electrónica no requiere de acciones humanas visibles para ser producida, es decir, que no requiere de ser tocada nota a nota y puede ser programada por completo desde una máquina. Por sus características, este tipo de música supone una separación de lo humano desde su concepción, es “una máquina abstracta que conduce al oyente a un viaje a través del sonido” (Reynolds, 2018, p. 14). Al considerar estas características inherentes a este tipo de música, las acciones del DJ no pueden ser asociadas a las que supone tocar la música en su forma más tradicional y difundida (como las que realiza un *performer* sobre su instrumento). La mayoría de sus acciones son invisibles al público y ocurren más allá de su observación. En palabras de los entrevistados, el público *recibe* la música y las atribuciones del DJ se basan en la suposición de que lo que ocurre en la pista es una respuesta de la gente sobre esa *llegada* del sonido. La interacción DJ-público posee rasgos característicos de la segunda persona que no pueden ser pensados desde otras perspectivas de la atribución mental: por un lado las atribuciones y acciones que el DJ realiza en el curso de la interacción son veloces, implícitas e implican una percepción directa –no mediada por la razón– del estado psicológico, por otro lado los estados psicológicos atribuidos presentan rasgos de la sensación propios de las interacciones de segunda persona, y por último la expresión corporal es absolutamente central en la atribución de los estados psicológicos.

Conclusiones

En este trabajo investigamos el fenómeno de interacción entre *performer* y público en el contexto de la fiesta electrónica. En estos casos, la *performance* musical que lleva a cabo el DJ implica comprender lo que la fiesta requiere a cada momento para llevar adelante su set musical. Aunque este fenómeno puede ser investigado desde otras perspectivas de la atribución mental que no requieren necesariamente de una interacción (la de tercera persona y la de primera persona; ver Pérez, 2013), aquí nos posicionamos en un enfoque interactivo propio de la segunda persona, en donde el DJ se involucra en un intercambio que le permite entender a la gente que se encuentra en la pista bailando, y así desarrollar su *performance*.

El baile en la música

En fiestas de música electrónica, baile y música son dos entidades diferenciadas pero esencialmente vinculadas. Los movimientos de baile atraviesan la música y la práctica del DJ en varios sentidos. Por un lado, el cuerpo en movimiento es constitutivo de la práctica musical del DJ. Su *performance* sería inconcebible sin las percepciones y atribuciones que realiza sobre el baile, las que definen un tipo particular de interacción de segunda persona. El devenir de la música durante la fiesta es el resultado de estas acciones que ambos realizan. El DJ construye el set como un relato al presentar, de manera alternada, ciertos estados (musicales y humanos) *altos y bajos* que surgen a partir del intercambio con el público, en una negociación en la que el DJ propone *tracks* y el público responde bailando a lo largo de toda la interacción. Esto refuerza la idea de que las fiestas de música electrónica suponen situaciones de *performance* participativa para el público, aunque este no realice acciones musicales de producción sonora como las que realizan otros *performers* musicales. Desde la perspectiva de segunda persona, el baile contribuye a la *performance* en tanto modifica al DJ y por lo tanto a sus acciones que, consecuentemente, modifican el baile.

Por otro lado, en el contexto de la interacción, la música aparece como un espacio de mediación entre el público y el DJ. Las fiestas de música electrónica plantean roles diferenciados para las personas que la integran: mientras el DJ es el encargado de tocar música, el público sólo debe estar predispuesto a bailar y para eso necesita interactuar con la música y no necesariamente con el DJ. Los pocos momentos en los que ciertas personas del público se acercan intencionalmente al DJ no constituyen instancias significativas para la *performance*. Esta falta de intención del público de vincularse con el DJ

se relaciona con la idea propia del anonimato del DJ, que busca esconder a la persona encargada de la música en la fiesta para no generar un culto en torno al artista y que el centro esté en la música y en el baile de la gente con ella. La gente se vincula con los rasgos expresivos de la música (entre los cuales el *nivel de energía* es el más significativo para la *performance*), aún cuando estos rasgos no sean percibidos por ellos como resultado de las acciones del DJ. A pesar de que esto pueda entenderse como una falta de reciprocidad en el vínculo, la música permite que sucedan estas interacciones ya que ambas partes realizan acciones necesarias desde su rol en la fiesta. Sin embargo, para evaluar con mayor profundidad el nivel de reciprocidad de la interacción sería necesario indagar en la perspectiva del público. Aunque no fue objeto de análisis en este trabajo, vale la pena agregar que la música no se manifiesta sólo como un espacio de mediación sino también como un objeto artístico sobre el cual los DJs plantean búsquedas estéticas y políticas muy concretas, vinculadas sobre todo a su posicionamiento respecto de los géneros de la música electrónica que se desarrollan en contextos diferenciados, como en las escenas globales vs. locales.

Por último, el baile no constituye sólo la práctica del DJ en la fiesta y del *set* –específico y único– que resulta de la misma. En un sentido amplio, los movimientos de baile definen los rasgos de la música electrónica en tanto género musical: el baile configura la estructura formal no sólo de los *sets* sino también de los *tracks*, que son armados como una sucesión de niveles de energía. La estética misma de la música electrónica de baile es impensable por fuera de los cuerpos en movimiento en el contexto de una fiesta. La necesidad de descanso del cuerpo en movimiento junto al deseo de que el público llegue a momentos de explosión y de éxtasis a través del baile termina definiendo la estructura formal que deben tener los *tracks* y los *sets* de música electrónica para garantizar estos dos momentos del baile: una alternancia entre momentos musicales de mucha energía que llevan a la explosión, y momentos de calma que permiten a la gente descansar y prepararse para la próxima subida.

Aportes de la fenomenología del movimiento

Una de las contribuciones cruciales que la teoría de la segunda persona realiza para los supuestos filosóficos de nuestra cultura es la disolución del dualismo mente/cuerpo (Gomila y Pérez, 2017). La conceptualización del cuerpo como constitutivo de los estados psicológicos –tanto en su aspecto interno (la sensación corporal) como en su aspecto externo (la expresión)– desmonta la homologación tradicional de la mente con lo interno y del

cuerpo con lo externo, haciendo que los estados psicológicos ya no puedan ser concebidos como puramente mentales e internos.⁹

El análisis que realizamos en este trabajo sobre los estados psicológicos vinculados al baile abre un camino de reflexión en relación a la fenomenología del movimiento. Por un lado, la idea de que ciertos movimientos generan sensaciones corporales llevaría a considerar el estatus psicológico de todos los movimientos expresivos del cuerpo. Al menos en las situaciones en donde los movimientos corporales son significativos para la persona que los realiza, no sólo las sensaciones generadas por mecanismos fisiológicos estarían involucradas en la constitución de ciertos estados psicológicos, sino que los movimientos expresivos generarían una sensación corporal constitutiva del estado en curso. Por otro lado, si bien en este trabajo indagamos sobre los estados psicológicos atribuidos al público y no sobre el estado del *performer*, creemos que el concepto de fenomenología del movimiento elaborado aquí podría contribuir a la pedagogía de la ejecución de instrumentos musicales. Hasta el momento, las acciones motoras de un músico sobre su instrumento han sido conceptualizadas como procesos sub-personales de percepción-acción (Leman, 2016). A la luz de los resultados de este artículo, se presenta la pregunta sobre el estatus psicológico y personal (Pérez y Gomila, 2017) que pueden alcanzar estas acciones motoras, si las consideramos como sensaciones corporales generadas por el movimiento, sobre todo en aquellos contextos de aprendizaje que involucran interacciones de segunda persona con un docente (Martínez, 2018).

La performance como interacción

La *performance* que abordamos en este trabajo presenta características particulares de la relación *performer*-público. Esto vuelve imposible replicar una *performance* con diferentes públicos y en diferentes contextos, y no puede ser investigada apropiadamente en ausencia de una audiencia en situación de fiesta. A partir del análisis de estas características, consideramos este vínculo como una genuina interacción de segunda persona: el DJ realiza acciones intencionales que alteran el rumbo del *set* musical para definir el baile y los estados del público, quienes a su vez inciden indirectamente en esas modificaciones musicales. Aunque no se vincule

⁹ Aunque, por la fuerte tradición filosófica en la que se inserta, la Perspectiva de Segunda Persona sigue nombrando muchas veces a los procesos psicológicos como *estados mentales*, lo que evidencia la falta de categorías no dualistas de nuestro lenguaje y nuestra concepción del mundo.

directamente con la producción musical, el baile en tanto acción y movimiento emerge como un aspecto fundamental para la *performance* del DJ, que adecúa momento a momento los rasgos musicales mediante las atribuciones y acciones que realiza, generando una temporalidad musical construida en base a su interacción con el público.

Bibliografía

- » Anzil, I. (2012). Nuestra carne en el espacio. *Arte e Investigación*, 8, 21-27. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46088>
- » Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, 2nd edition. Londres: Routledge.
- » Blánquez, J. (2018). *Loops 2. Una historia de la música electrónica en el siglo XXI*. Barcelona: Reservoir Books.
- » Blánquez, J. y León, O. (Eds.) (2018). *Loops 1. Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Barcelona: Reservoir Books.
- » Blázquez, G. (2012). "I Love the Nightlife": músicas, imágenes y mundos culturales juveniles en Argentina. *Trans. Revista Transcultural de Música*, 16(2), 1-26. Recuperado de <http://www.sibetrans.com/trans/articulo/406/i-i-love-the-nightlife-i-mu-sicas-ima-genes-y-mundos-culturales-juveniles-en-argentina>
- » Broughton F. y Brewster B. (2002). *How to DJ (Properly). The Art and Science of Playing Records*. Londres: Bantam.
- » Burger, B. y Toiviainen, P. (2020). Embodiment in Electronic Dance Music: Effects of Musical Content and Structure on Body Movement. *Musicae Scientiae*, 24(2). doi: <https://doi.org/10.1177/1029864918792594>
- » Burger, B., Thompson, M., Luck, G., Saarikallio, S. y Toiviainen, P. (2010). Influence of Musical Features on Characteristics of Music-Induced Movements. *Proceedings of ICMPC11*. Seattle, USA.
- » Burland, K. y Pitts, S. (2014). *Coughing and Clapping: Investigating Audience Experience*. Farnham: Asghate.
- » Corbin, J. y Strauss, A. (1996). *Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. (4th Edition). Sage: California.
- » Gallo, G. M. (2016). Libertades coreografiadas: palabras habladas, comunicaciones corporales y códigos en pistas dance de la ciudad de Buenos Aires. *Estudios sociológicos*, 34(100), 41-64. doi: 10.24201/ES.2016V34N100.1387
- » Geeves, A. M., McIlwain, D. J. y Sutton, J. (2016). Seeing Yellow: 'Connection' and Routine in Professional Musicians' Experience of Music Performance. *Psychology of Music*, 44(2), 183-201. doi: <https://doi.org/10.1177/0305735614560841>
- » Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory*. New Jersey: Aldine Transaction.
- » Gomila, A. (2002). La perspectiva de la segunda persona de la atribución mental. *Azafea*, 4, 123-138. doi: <https://doi.org/10.14201/3719>
- » Gomila, A. y Pérez, D. I. (2017). Lo que la segunda persona no es. En D. Pérez y D. Lawler (Comps.). *La segunda persona y las emociones* (pp. 275-297).

- Buenos Aires: SADF.
- » Gomila, A. y Pérez, D. I. (2018). Mental Attribution in Interaction: How the Second Person Perspective Dissolves the Problem of Other Minds. *Daimon*, 75, 75-86. doi: <https://doi.org/10.6018/daimon/332611>
 - » Laban, R. (1950). *El dominio del movimiento*. Móstoles: Editorial Fundamentos.
 - » Lakoff, G. y Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live by*. Londres: The University of Chicago Press.
 - » Lakoff, G. y Johnson, M. (1999). *Philosophy in the Flesh*. Nueva York: Basic Books.
 - » Lemay, M. (2016). *The Expressive Moment*. Massachusetts: The MIT Press.
 - » López Cano, R. (2013). El error de Descartes y las tres venganzas de René. *Epistemus*, 2, 9-21. doi: <https://doi.org/10.21932/epistemus.2.2710.0>
 - » Marchiano, M. y Martínez, I. C. (2018). Expressive Alignment with Timbre: Changes of Sound-Kinetic Patterns During the Break Routine of an Electronic Dance Music Set. En R. Parncutt y S. Sattmann (Eds.). *Proceedings of ICMPC15/ESCOM10*. Graz: Universidad de Graz.
 - » Martínez, I. C. (2018). Hacer sentido con el cuerpo en la música. *Revista Argentina de Musicología*, 19, 43-58. Recuperado de <http://ojs.aamusicologia.org.ar/index.php/ram/article/view/264>
 - » Martínez, I. C., Español, S. y Pérez, D. I. (2018). The Interactive Origin and the Aesthetic Modelling of Image-Schemas and Primary Metaphors. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 52(4), 646-671. doi: <https://doi.org/10.1007/s12124-018-9432-z>
 - » Martínez, I. C. y Pérez, D. I. (2021). La perspectiva de segunda persona y la música. *El oído pensante* 9(2), 14-40.
 - » Meyer-Dinkgräfe, D. (2015). Liveness: Phelan, Auslander, and After. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 29(2), 69-79. doi: <https://doi.org/10.1353/dtc.2015.0011>
 - » Pérez, D. I. (2013). *Sentir, desear, crear. Una aproximación filosófica a los conceptos psicológicos*. Prometeo: Buenos Aires.
 - » Pérez, D. I. y Gomila, A. (2018). La atribución mental y la segunda persona. En T. Balmaceda y K. Pedace (Comps.). *Temas de filosofía de la mente* (pp. 69-98). SADF: Buenos Aires.
 - » Pérez, D. I. y Gomila, A. (2021). *Social Cognition and the Second Person in Human Interaction*. London: Routledge.
 - » Reynolds, S. (2018). Prólogo. En J. Blánquez y O. León (Eds.), *Loops 1. Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Barcelona: Reservoir Books.
 - » Schweikard, D. P. y Schmid, H. B. (2013). Collective Intentionality. En E. N. Zalta (ed.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Recuperado de <https://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/collective-intentionality>
 - » Solberg, R. T. y Dibben, N. (2019). Peak Experiences with Electronic Dance Music. *Music Perception*, 36(4), 371-389. doi: <https://doi.org/10.1525/mp.2019.36.4.371>

- » Solberg, R. T. y Jensenius, A. (2019). Group Behaviour and Interpersonal Synchronization to Electronic Dance Music. *Musicae Scientiae*, 23(1), 111-134. doi: <https://doi.org/10.1177/1029864917712345>
- » Stern, D. N. (2010). *Forms of Vitality: Exploring Dynamic Experience in Psychology and the Arts*. New York: Oxford University Press.
- » Tanco, M. (2018a). *Acerca de lo Narrado en la Performance: Un estudio de la experiencia musical del performer a través de la analogía del Narrador*. (tesis de doctorado). Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10915/67834>
- » Tanco, M. G. (2018b). La comunicación performer-público en la performance de la música académica. *Revista de Psicología*, 17(2), 22-44. doi: <https://doi.org/10.24215/2422572Xe020>
- » Toiviainen, P, Luck, G. y Thompson, M. (2010). Embodied Meter: Hierarchical Eigenmodes in Music-Induced Movement. *Music Perception*, 28(1), 59-70. doi: <https://doi.org/10.1525/mp.2010.28.1.59>
- » Turino, T. (2008). *Music as Social Life: The Politics of Participation*. Chicago: University of Chicago Press
- » Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Madrid: Gedisa.



Biografías

María Marchiano

Es Profesora de Música, docente en la cátedra Audioperceptiva 1-2 de la Facultad de Artes (UNLP), estudiante del Doctorado en Artes (FDA, UNLP) y del Programa de Actualización en Problemas Filosóficos Contemporáneos (Universidad de Buenos Aires), vocal en la Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música (SACCoM) y correctora de estilo en la revista *Epistemus*. Sus investigaciones se centran en la experiencia del público en fiestas de música electrónica desde un punto de vista cognitivo, corporeizado e intersubjetivo.

Matías Tanco

Es Licenciado y Profesor en Música (con orientación en Educación Musical), y Doctor en Artes por la Facultad de Artes (UNLP). Es docente en la cátedra Audioperceptiva 1-2 (FDA-UNLP), donde se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos. Además, es Becario Posgraduado de la UNLP –con sede en el Laboratorio para el Estudio de la Experiencia Musical (LEEM)– y Secretario de la Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música (SACCoM). Sus investigaciones más recientes se centran en la experiencia del músico *performer* en interacción con el público para crear sentido en contextos sociales de práctica musical.