

SOCIOLOGÍA DE LAS SOCIEDADES MARGINADAS: UN ACERCAMIENTO A LA CULTURA *BALLROOM* Y A LA INTERPRETACIÓN Y COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA MÚSICA

Sociology of marginalized societies: an approach to ballroom culture and its musical performance and communication

Benjamín Ausín Agudo

Graduado en Musicología

CSM Manuel Castillo

RESUMEN

La música se presenta en diversas formas, estilos, géneros y sonoridades en todas las culturas que se conocen, tanto aquellas que han desaparecido por el paso del tiempo como aquellas que encontramos vigentes en la actualidad. Es aquí donde entra el *ballroom*, un movimiento que nació en Estados Unidos en la segunda mitad del siglo XX como respuesta a las políticas contra los derechos y la existencia de las personas LGBTIQ+. La finalidad de esta investigación es determinar cómo, dentro de esta cultura, la música se utiliza como un elemento que aporta identidad, cohesión y significado.

Palabras clave: cultura, contracultura, subcultura, música ballroom, LGBTIQ+, sociología, análisis cultural.

ABSTRACT

Music comes in various forms, styles, genres and sounds across all known cultures, both those that have disappeared over time and those that are still prevalent today. This is where ballroom comes in, a movement emerged in the United States in the second half of the 20th century, as a response to policies against the rights and existence of LGBTIQ+ people. The purpose of this research is to determine how, within this culture, music is used as an element that provides identity, cohesion, and meaning.

Key words: culture, counterculture, subculture, ballroom music, LGBTIQ+, sociology, cultural analysis.

INTRODUCCIÓN

La cultura *ballroom* es un fenómeno social multifacético reconocido como una manifestación única de expresión artística. A través de actuaciones, baile, moda, lenguaje y música produce un amplio impacto en las normas sociales, al someter bajo un ojo crítico las convenciones e ideas más arraigadas. Algunos de sus aspectos más relevantes son la identidad, la expresión y el empoderamiento. En los encuentros y celebraciones que se realizan, los participantes de esta cultura encuentran herramientas de apoyo y afirmación, pudiendo celebrar su identidad y expresión en lugares donde no siempre se consiente la diversidad. Además, los miembros de la cultura *ballroom* encuentran una segunda familia, y en algunos casos primera, al ser adoptados dentro de ella personas que han sufrido algún tipo de discriminación o rechazo. Esto crea un sentido de pertenencia y solidaridad, a la vez que fomenta las relaciones interpersonales. Por otra parte, esta cultura ha jugado un rol pionero al desafiar las normas de género tradicionales. Las actuaciones de *drag* (forma de expresión artística en la que se exageran, satirizan y se rompen los roles y expresión de género convencionales, normalmente utilizando vestimenta y maquillaje con fines de entretenimiento) y las diversas categorías de baile como el *voguing* (que imita las poses de las modelos en revistas de moda), encaran las ideas convencionales de feminidad y masculinidad, a la vez que promueven una comprensión de la identidad mucho más fluida que la binaria tradicional. Asimismo, esta cultura ha funcionado y funciona como elemento de innovación cultural, influyendo en diversos artistas y creando nuevas tendencias alrededor del mundo. El *voguing* o los estilos de moda únicos y experimentales han tenido un gran impacto en las culturas dominantes, y han moldeado nuevas formas en la que los individuos pueden expresarse artísticamente.

Una de las labores más importantes que se dan en el *ballroom* es la defensa y la lucha por los derechos del colectivo LGTBIQ+ y las personas racializadas, al promover una sociedad más inclusiva. Las diversas competiciones y celebraciones de eventos proveen un escenario para que los participantes muestren sus talentos y propuestas artísticas, que varían desde diferentes estilos de moda o tipos de cuerpo, hasta influencias culturales de todo rango. Más allá de las fronteras de Nueva York, donde se originó esta cultura, la música, la moda y el lenguaje creados en este espacio, encontraron la forma de calar en la cultura popular, enfrentándose a las normas sociales establecidas y expandiendo los límites de la aceptación y el respeto. Este estudio es el fruto de la búsqueda de nuevas definiciones y significados de cultura y del estudio de nuevas representaciones artísticas. Asimismo, su comprensión permite establecer nuevos enfoques de feminismo, sexualidad, identidad o cultura, además de analizar cómo los participantes de esta

se nutren en un espacio que les permite explorar y expandir los límites establecidos sobre estos temas a través de la música.

Antes de situar al *ballroom* dentro de uno de estos conceptos, hay que explicar y conocer algunas de sus características principales. Para empezar, se define como *ballroom* el espacio físico donde se llevan a cabo eventos, celebraciones y competiciones dentro de la cultura *ballroom* llamadas *balls*. Además, hace referencia a un estilo de vida, comunidad y cultura que rodea estos eventos. Este grupo social, formado en su mayoría por individuos racializados y disidentes de las ideas de género y la sexualidad tradicionales, se originó alrededor de la segunda mitad del siglo XX en Estados Unidos a raíz de la expulsión de personas racializadas y LGBTIQ+ a los barrios de la periferia de Nueva York. La clase social autoritaria, constituida principalmente por personas blancas con un alto nivel adquisitivo y de gran estatus, regían las normas acerca de lo que se consideraba aceptable y aquello que no. En este momento histórico, existían leyes que consideraban a los grupos racializados y LGBTIQ+ como criminales, hasta el punto de ser perseguidos y condenados por las autoridades. A raíz de disturbios de carácter segregacional, se formaron grupos sociales que constituyeron sus propios sistemas de valores, normas y prácticas, así como instituciones sociales llamadas *houses* o casas, definidas como grupos de personas que comparten un sentido de identidad y pertenencia dentro del *ballroom*. Estas *houses* empezaron como refugio para aquellas personas que fueron expulsadas de sus comunidades de origen por su condición, ya sea racial, económica o sexual.

SOBRE EL CONCEPTO DE CULTURA

Para poder hablar del *ballroom* y su música, es necesario cuestionar qué es lo que se entiende por cultura, subcultura, contracultura y tribu urbana, con el fin de concretar un espacio para este término. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2014), una cultura representa un conjunto de modos de vida, costumbres, conocimiento y grado de desarrollo artístico, científico e industrial similares en una época y grupo social determinado; mientras que subcultura se define como una cultura de carácter marginal o minoritario dentro de otra dominante.

A finales del siglo XIX, las ciencias sociales, particularmente la antropología y la sociología, comenzaron a elaborar las primeras definiciones sistemáticas de cultura, integrando influencias de la filosofía y otras disciplinas. La perspectiva marxista (Marx, 1867: 106-117) sostiene que las relaciones sociales determinan un sistema de producción que organiza el trabajo y la distribución de bienes, estableciendo normas, discursos de legitimación y prácticas de poder. En las últimas décadas, los estudios culturales han cambiado el foco hacia la creación de

significados individuales e identitarios, consolidando a la antropología como disciplina central en el análisis cultural.

El cambio epistemológico en antropología (Boas, 1964) transformó al antropólogo en un intérprete de los sistemas de significación cultural. Este enfoque condujo hacia la concepción de la cultura como una construcción social del sentido, vinculada con el lenguaje y los sistemas simbólicos. Desde una perspectiva estructuralista (Saussure, 2008: 7-22), se definió la lengua como un sistema de signos, sugiriendo que la cultura opera de manera análoga: como un sistema simbólico que surge de la interacción social. Más tarde, se (Lévi-Strauss, 1995: 28-41) amplió esta idea al señalar que los símbolos y signos culturales son productos de una capacidad simbólica inherente a la mente humana, basada en la clasificación y asignación de significados.

El enfoque funcionalista-estructuralista (Durkheim, 1986: 38-51) propuso que las sociedades funcionan como organismos, donde cada elemento cumple un papel esencial para la estabilidad social. Malinowski (1984: 56-71) continuó esta idea al afirmar que los elementos culturales tienen una función que justifica su existencia, influenciada no solo por factores sociales, sino también por las condiciones históricas y geográficas del grupo.

Los estudios culturales que surgieron en Inglaterra tras la Segunda Guerra Mundial como respuesta a los cambios sociales y políticos rescataron las formas de producción cultural de la clase trabajadora y analizó la relación entre cultura y modernidad (Meenakshi et al., 2001: 185-191). La creación de lenguaje y la producción de significados dentro de las formaciones sociales se convirtieron en temas centrales de análisis, lo que consolidó una perspectiva interdisciplinaria que combina la sociología, la antropología y los estudios de género.

A raíz de las ideas de cultura, se pueden encontrar una serie de similitudes con el *ballroom*, como, por ejemplo, el lenguaje y la conceptualización. Esta cultura destaca por un vocabulario concreto y el uso de términos específicos para describir identidades, géneros, movimientos, actitudes y comportamientos. Este lenguaje no es únicamente una herramienta de comunicación, sino que funciona también como medio para conceptualizar y expresar experiencias individuales y colectivas. Además, a través de la idea de la construcción social del sentido en relación con la cultura, el *ballroom* sigue la construcción colectiva de significados y valores. La creación de diferentes términos, como *voguing*, *femme queen* o *throwing shade*, refleja la manera en la que construyen y negocian su identidad y sus roles dentro de un sistema de significados compartidos. Por otra parte, de manera similar a los estudios culturales como una herramienta interdisciplinaria, la cultura *ballroom* es un campo que atrae la atención de

diversas ramas de investigación, como lo son la sociología, la antropología o los estudios de género. Esto demuestra cómo esta cultura se presenta a un análisis multidimensional que abarca aspectos sociales, culturales, políticos y estéticos.

CONCEPTOS ASOCIADOS: SUBCULTURA, CONTRACULTURA Y TRIBUS URBANAS

La historiografía corresponde al estudio bibliográfico y crítico sobre las historias, sus fuentes y sus autores, sus metodologías y las prácticas de su escritura. La historiografía de los conceptos señala que no puede existir la historia sin estos. Las vidas se construyen a partir de experiencias que se integran en la vida de cada uno a través de conceptos, los cuales permiten guardar y retener dichas experiencias. Según Koselleck «uno necesita conceptos para saber lo que sucedió, para almacenar el pasado en el lenguaje y para integrar las experiencias vividas en sus capacidades lingüísticas y su comportamiento» (Koselleck, 2004: 28).

Tomando esta idea como punto de referencia, el término «subcultura» se ha utilizado históricamente de tres maneras diferentes. En primer lugar, se define como un comportamiento colectivo que, junto con determinados códigos visuales y simbólicos, diferencia a los miembros de una subcultura de otros grupos sociales (Arce, 2008: 257-271). En segundo lugar, el concepto de «contracultura» surgió para describir los movimientos sociales y culturales que emergieron en oposición a las normas y valores de la sociedad dominante (Bennet, 2001: 25). John Clarke (1976: 57-71) amplía esta definición al considerar que la contracultura no solo implica una oposición ideológica y cultural a la sociedad hegemónica, sino que también representa una forma de resistencia simbólica frente a las instituciones dominantes, como la familia, la educación y los medios de comunicación. Por último, Michel Maffesoli (2004: 27-32) describe las «tribus urbanas» como comunidades juveniles que se configuran en torno a códigos de pertenencia simbólicos, como la moda, las prácticas corporales y las formas de socialización. Señala que estas comunidades reflejan un proceso de individualización en el que los jóvenes buscan formas de autoafirmación y pertenencia grupal mediante la creación de códigos simbólicos específicos.

Dentro de la cultura *ballroom* se pueden encontrar elementos de estos tres conceptos: es una subcultura en tanto que es un comportamiento colectivo que se diferencia a sus participantes de otros grupos en función de su apariencia y comportamiento; tiene elementos de contracultura pues se sitúa en contra de las instituciones dominantes; y, por último, presenta rasgos de tribu urbana porque las personas que se agrupan exhiben una serie de rasgos comunes, tales como expresiones verbales, vestimenta o el tipo de socialización.

Podemos hablar de cultura *ballroom* para definir el comportamiento de un grupo determinado de individuos que, para sus eventos, siguen diversos aspectos visuales que no necesariamente son los convencionales. Siguiendo la idea de Clarke, se pueden concebir los integrantes de esta cultura como contraculturales por factores como la segregación racial o el racismo que situaba en las zonas más empobrecidas a todas aquellas personas racializadas. Además, las diferentes leyes *Jim Crow* de Estados Unidos, que situaban en desventajas económicas y sociales a todos aquellos que no fuesen blancos, los situaba en un punto contracultural (King, 1993: 18-19). En este sentido tiene un carácter contracultural, además de en su ataque a instituciones dominantes como la familia, al crear una «familia elegida» frente a la familia determinada por la biología convencional. Plantean así una confrontación con las normas sociales dominantes a través de la expresión de identidades marginales. Por último, su consolidación grupal, con un sentido de pertenencia basado en aspectos lúdicos, en la expresión corporal y la identidad compartida se asemeja a los procesos que se han definido como tribus urbanas.

ENFOQUE SOCIOLOGICO: LAS TEORÍAS DE ROBERT MERTON

El concepto de anomia, desarrollado por Robert Merton (2000: 198-227), se refiere a una condición de desintegración o ausencia de normas sociales claras y compartidas en una sociedad. En un contexto anómico, las normas que regulan el comportamiento social se debilitan o se vuelven ambiguas, lo que genera una sensación de desorientación y desorden en los individuos. Merton propuso esta teoría para explicar el fenómeno de la desviación social, argumentando que cuando existe una discrepancia entre los objetivos culturalmente aceptados y los medios legítimos disponibles para alcanzarlos, se genera un estado de anomia que puede conducir a comportamientos desviados. Por ejemplo, en una sociedad donde el éxito material se valora altamente, pero los medios legítimos para lograrlo, como son la educación y el empleo, están bloqueados o son inaccesibles para ciertos grupos de personas, puede surgir la desviación. Esto se debe a que algunos individuos pueden recurrir a medios no convencionales, como el crimen, para alcanzar objetivos culturalmente valorados.

En el contexto de la cultura *ballroom*, la teoría de la anomia se refleja en su totalidad. Los participantes de esta cultura, en su mayoría pertenecientes a comunidades racializadas y LGTIQ+, enfrentan barreras estructurales y sociales que dificultan el acceso a los medios convencionales para alcanzar objetivos culturales como el éxito económico o el reconocimiento social. La participación en competiciones *ballroom* puede interpretarse como una respuesta adaptativa ante esta anomia estructural. Los eventos *ballroom* ofrecen un espacio donde los

individuos pueden obtener validación, reconocimiento y éxito mediante la autoexpresión y la competencia simbólica, redefiniendo así los medios para alcanzar el éxito en un contexto social marginalizado.

Además, la anomia en la cultura *ballroom* no solo se manifiesta en la búsqueda de reconocimiento a través de medios alternativos, sino también en la presión interna para conformarse a ciertos estándares estéticos y performativos dentro de la comunidad. La elaboración de vestuarios sofisticados o extravagantes y la preparación para las competiciones requieren recursos materiales y simbólicos que no siempre están disponibles para todos los miembros de la comunidad, lo que genera nuevas dinámicas de exclusión y competencia interna. Este proceso refleja la tensión entre la búsqueda de éxito y las limitaciones estructurales impuestas por la falta de acceso a recursos económicos y sociales.

Por otra parte, la teoría sociológica de alcance intermedio, desarrollada por Robert Merton (1980: 56-68) busca entender los procesos sociales a un nivel intermedio de análisis, centrándose en cómo las estructuras sociales más amplias interactúan con las acciones y experiencias individuales de las personas. Las teorías de alcance intermedio tienen como objetivo vincular las estructuras sociales con las acciones individuales, explorando cómo las dinámicas sociales de gran escala influyen en las experiencias y comportamientos individuales, y cómo estas acciones individuales pueden, a su vez, afectar las estructuras sociales. Un ejemplo de teoría sociológica de alcance intermedio es la teoría del intercambio social, que explora cómo las interacciones entre individuos están influenciadas por la búsqueda de beneficios y la maximización de recompensas dentro de un contexto social más amplio.

La cultura *ballroom*, al encontrarse en un nivel intermedio entre las estructuras sociales más amplias y las experiencias individuales de sus miembros, puede enfocarse desde la perspectiva de esta teoría. En primer lugar, las interacciones entre los participantes se ven influenciadas por la estructura social y sus instituciones, además de por condicionantes socio-históricos ligados al contexto en el que surge esta cultura, como los conflictos sociales, la discriminación sexual o la segregación racial. La competencia por el reconocimiento y validación dentro de este colectivo refleja la dinámica de intercambio social en la que los individuos buscan beneficios y maximizan recompensas, al competir en diferentes eventos y celebraciones con diversos premios. Por otra parte, la teoría del intercambio social ofrece un marco para comprender cómo estas identidades grupales afectan a las interacciones y relaciones dentro de la cultura *ballroom*, la cual llega a desarrollar identidades grupales distintivas que influyen en el comportamiento individual de sus miembros.

Entre los diversos elementos de las estructuras sociales y culturales que llevan a la anomia, existen dos que se pueden considerar como principales. El primero de ellos consiste en los objetivos, intereses y propósitos que se encuentran culturalmente definidos, que se sostienen como objetivos legítimos por todos los individuos de una sociedad. El segundo de ellos define, controla y regula los modos admisibles de alcanzar esos objetivos. Todos los grupos sociales establecen sus objetivos culturales a través de reglas arraigadas en las costumbres o las instituciones, que se encuentran limitadas por normas institucionalizadas (Ritzer, 2001: 111-121).

Algunas de las estructuras sociales ejercen una presión hacia ciertos círculos de la sociedad, con el fin de inculcar una conducta inconformista. Cuando en una sociedad es más importante el objetivo que los medios para conseguirlos se produce la anomia, que llevará al individuo a hacer lo que sea a favor de sus intereses. La idea no es solo esta, sino si la propia idea de éxito o de determinado concepto de éxito es ya una imposición cultural. Se impone así la aceptación de tres axiomas culturales que establecen que: todos deben esforzarse hacia las mismas metas elevadas, ya que están a disposición de todo; el aparente fracaso del momento es un estadio temporal que espera hacia el éxito definitivo; y que el verdadero fracaso está en renunciar al éxito (Merton, 1980).

RELACIÓN ENTRE LO CULTURAL Y LO IDEOLÓGICO

Grignon y Passeron (1992: 18-21) proponen que el análisis de la cultura no debe limitarse a un estudio aislado de sus características internas (lo que denominan análisis cultural), sino que es imprescindible considerar su relación con otras culturas y con las estructuras de poder subyacentes. Esta perspectiva implica reconocer que las culturas no existen de manera independiente, sino que se configuran y redefinen en interacción constante con una cultura hegemónica que ejerce influencia y presión sobre las subculturas. El caso de la cultura *ballroom* resulta particularmente pertinente para ilustrar este fenómeno, al tratarse de un espacio en el que las dinámicas de poder, las jerarquías sociales y las estructuras simbólicas reflejan y reproducen modelos establecidos por la cultura dominante.

Las ideas de Grignon y Passeron (1992) están profundamente vinculadas al concepto de legitimidad cultural desarrollado por Pierre Bourdieu (2000: 101-130), quien sostiene que las culturas están jerárquicamente organizadas en función de los valores, hábitos y productos culturales asociados a distintas clases sociales. Según esta perspectiva, la cultura dominante impone sus valores y define qué formas culturales son legítimas y cuáles son marginales.

Un aspecto central en el análisis de Grignon y Passeron (1992) es la función que desempeñan las instituciones sociales y culturales en la reproducción de las desigualdades sociales. La cultura, entendida en términos amplios como un conjunto de prácticas, valores y normas sociales, es transmitida a través de instituciones como la familia, el sistema educativo y los medios de comunicación. Sin embargo, este proceso de transmisión cultural no es neutral; por el contrario, refleja y perpetúa las estructuras de poder existentes, favoreciendo a las élites culturales y económicas. Sus ideas profundizan en la forma en que las creencias y valores dominantes legitiman y reproducen las estructuras de poder. La ideología dominante se materializa a través de prácticas culturales y educativas que presentan las relaciones de poder como naturales e inevitables. El currículo escolar, por ejemplo, no solo establece qué conocimientos son considerados válidos, sino que también excluye o margina ciertas perspectivas alternativas que podrían cuestionar el orden social establecido.

Esta dinámica también puede observarse en la cultura *ballroom*. Aunque este espacio ha sido históricamente un refugio para comunidades marginalizadas, las relaciones de poder y las jerarquías internas reflejan patrones establecidos por la cultura dominante. La estructura de las *houses*, donde los *mothers* y *fathers* o padres y madres ejercen autoridad sobre sus *children* o hijos, reproduce modelos familiares tradicionales y sistemas jerárquicos que reflejan dinámicas de poder más amplias. Asimismo, la competitividad y la búsqueda de reconocimiento en los eventos *ballroom* reflejan valores asociados a la meritocracia y el éxito material, reforzando indirectamente las normas de la cultura hegemónica.

EL ANÁLISIS CULTURAL DESDE LA PERSPECTIVA DEL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO

Erving Goffman (1956: 1-9) propone una interpretación de la acción social basada en la noción de que toda interacción implica una representación escénica, en la que los individuos asumen roles específicos frente a uno o varios observadores. Según este enfoque, las interacciones sociales y la estructura social en su conjunto se configuran a partir de la interiorización y ejecución de estos roles, los cuales terminan constituyendo una parte esencial de la identidad personal. En este marco, las actuaciones sociales varían en función del contexto en el que se desarrollan, lo que implica una constante adaptación de los individuos a los escenarios sociales en los que interactúan.

Goffman establece una analogía entre las representaciones teatrales y la vida cotidiana, proponiendo las siguientes ideas:

- «Guion»: Incluyen todas las interacciones sociales, las cuales están regidas por unos límites conductuales preestablecidos, por un «guion» que los actores sociales interpretan ante los demás. Las personas ejecutan actos concretos que configuran la percepción y construcción de la realidad social. Este modelo se basa en el interaccionismo simbólico, que sostiene que la conducta individual y la transmisión de significados están determinadas por procesos mentales y circunstancias situacionales. (1956: 47-65).
- «Escenario» o *establishment*: es el contexto físico y simbólico donde ocurren las interacciones sociales. Está compuesto por la fachada personal (roles interiorizados y características individuales del actor) y la fachada pública (imagen consciente proyectada hacia la audiencia). La interacción social resulta de la combinación entre el espacio físico, los actores presentes y los roles que cada uno desempeña en la escena (íbid.).
- «Rol»: define las expectativas de conducta vinculadas a una posición social, influyendo en cómo un individuo actúa y es percibido. El ejercicio de un rol genera dinámicas de poder y reconocimiento social, configurando la identidad como una construcción social basada en la gestión de impresiones. La identidad del «Yo» resulta del conjunto de roles adoptados y proyectados en distintos contextos mediante una fachada pública que organiza las características personales y las expectativas sociales (1956: 87-107).
- «Marco» o *frame*: es el esquema interpretativo mediante el cual los individuos organizan y comprenden los eventos sociales. Existen marcos primarios, que interpretan directamente los sucesos naturales o sociales, y marcos secundarios, que reinterpretan intencionalmente los eventos para influir en la percepción de los demás. Los marcos permiten estructurar la comprensión de la realidad y gestionar estratégicamente las impresiones en las interacciones sociales (1956: 107-122).

El modelo dramatúrgico de Goffman encuentra una aplicación significativa en la dinámica social y performativa de la cultura *ballroom*. En este contexto, los participantes adoptan roles específicos que estructuran sus interacciones tanto en la vida cotidiana dentro de las *houses* como en la pista de baile o pasarela. Durante las competiciones, los bailarines representan roles de líderes o seguidores, ejecutando distintos estilos de expresión que reflejan su posición dentro de la jerarquía social de la comunidad. Al igual que en el modelo de Goffman, en la cultura *ballroom* se observa una distinción entre fachada personal y fachada pública. La fachada personal corresponde a la identidad individual y las experiencias vividas por cada participante,

mientras que la fachada pública se manifiesta en la actuación y el desempeño durante las competiciones. Los participantes adoptan conscientemente determinados comportamientos, estilos de vestimenta y movimientos corporales para proyectar una imagen específica que influya en la percepción de la audiencia y en la valoración de los jueces.

El marco que estructura las actuaciones en la cultura *ballroom* está definido por normas estéticas, jerarquías sociales y valores compartidos dentro de la comunidad. Estos marcos permiten a los participantes interpretar y dotar de significado a las actuaciones, reforzando los códigos culturales específicos de este espacio social. Asimismo, los roles desempeñados por los participantes (como competidores, jueces o espectadores) reflejan las dinámicas de poder y reconocimiento que operan dentro de la cultura.

EN TORNO AL ANÁLISIS MUSICAL

La razón por la cual desarrollar diversas metodologías analíticas incumbe a la necesidad de acercarse a la música desde distintas perspectivas, con el fin de comprender todos los fenómenos que rodean al hecho musical. Es por ello, que se parte de las ideas de Jean Jacques Nattiez (1987), en las cuales se enfrenta al análisis musical partiendo de un modelo tripartito que representa que abarca todo el proceso de creación musical dividido en tres niveles: «poiético», «estésico» y neutro. El primero de ellos hace referencia a los procesos compositivos de la obra, incluyendo las intenciones del compositor, sus influencias e inspiraciones, los esquemas mentales que posee y sus experiencias personales. La estesis está ligada a la percepción sonora, a la interpretación y a las conductas perceptivas en un grupo. Al relacionar los diferentes procesos, Nattiez afirma que los niveles «poiéticos» y «estésicos» no se corresponden necesariamente. Por último, el nivel neutro hace referencia a una dimensión en la que la música se considera como un sistema autónomo de signos, independientemente de cualquier referencia externa o significado extramusical. En este nivel, el análisis se centra en los aspectos puramente musicales de una obra, como la estructura formal, el lenguaje musical, la textura, la armonía y otros elementos inherentes a la música. Además, incluye el objeto en sí, alejado de los sentidos «poiéticos» y «estésicos». Para este análisis musical, se hará hincapié en los niveles poiético y estésico, estudiando cómo la música funciona como un medio de transmisión de significados complejos, que influye en las emociones y en la percepción de quienes la experimentan.

Rubén López-Cano (2022) sostiene que «un signo es una función cognitiva que se instaura cuando alguna entidad, ya sea un objeto, pensamiento, percepción o incluso un sentimiento, movimiento o gesto nos permite comprender algo más a lo que es en sí mismo» (López-Cano,

2022: 49). De acuerdo con esta definición, un signo musical puede evocar una sensación específica o remitir a escenas o contextos más amplios. En la cultura *ballroom*, la selección de determinadas piezas musicales no es arbitraria, sino que refleja las experiencias, emociones y narrativas personales de los participantes. La música, en este contexto, no solo acompaña el movimiento, sino que también configura un discurso simbólico que los participantes interpretan y resignifican durante las competiciones y celebraciones.

El análisis semiótico de la música permite desentrañar los múltiples niveles de significado que se construyen en torno a la experiencia sonora. Los niveles poiético y estésico resultan especialmente relevantes en la cultura *ballroom*, donde las actuaciones no solo reflejan la estructura musical, sino que también son reinterpretadas mediante el movimiento corporal, la expresión emocional y la relación con el entorno cultural. Además, los participantes eligen cuidadosamente la música para proyectar una identidad específica o para transmitir un mensaje simbólico. La interpretación musical, en este caso, se convierte en un acto performativo que reconfigura el significado original de la pieza y lo adapta al contexto de la competición o la celebración.

Phillip Tagg (2005: 22-51) explora cómo ciertos patrones sonoros tienen la capacidad de influir directamente en las emociones humanas. Según Tagg, determinados sonidos musicales han sido utilizados históricamente para expresar estados emocionales específicos, y su uso recurrente genera una asociación simbólica que refuerza la percepción de esas emociones en el oyente. En el contexto *ballroom*, la selección de ciertos géneros o fragmentos musicales busca generar respuestas emocionales específicas, reforzando la conexión entre los intérpretes y el público. La hermenéutica musical explora los significados profundos y las conexiones culturales que emergen de la experiencia musical. Lawrence Kramer (1990: 9-10) propone tres «ventanas hermenéuticas» para interpretar la música:

1. Información paratextual: hace referencia a los títulos, programas o notas en la partitura, que evocan asociaciones simbólicas o narrativas específicas, afirmando como el nombre de una canción o el género musical elegido pueden reforzar el mensaje simbólico de la actuación.
2. Inclusiones citacionales: aluden a la intertextualidad musical, es decir, la referencia o reutilización de elementos musicales de otras obras. La reutilización de ciertas estructuras melódicas o rítmicas puede remitir a tradiciones culturales específicas.

3. Tropos estructurales: se refieren a patrones musicales recurrentes que adquieren un valor expresivo dentro de un marco cultural e histórico determinado.

La música, en este sentido, funciona como un texto cultural que es interpretado y resignificado en función de las experiencias individuales y colectivas de los intérpretes y el público. La selección de determinadas piezas musicales y su reinterpretación en el contexto performativo de la cultura *ballroom* reflejan la compleja relación entre la música, la identidad y la expresión emocional.

Hans-Georg Gadamer (1999: 461-487) introduce el concepto de «círculo hermenéutico» para explicar cómo la comprensión de un texto o fenómeno cultural implica un proceso de interpretación continua y recíproca entre el todo y las partes. En el contexto musical, este círculo hermenéutico se manifiesta en la relación entre la estructura musical, la interpretación performativa y la percepción del público. La comprensión de una obra musical no se limita a su estructura formal, sino que se configura a partir de las interacciones sociales y culturales en las que está inmersa.

La música popular constituye un fenómeno cultural complejo que trasciende el ámbito meramente musical para convertirse en un vehículo de transmisión de identidades, actitudes y comportamientos colectivos. Phillip Tagg (2005) sostiene que la recepción musical implica la existencia de un grupo de individuos con los que establecer un proceso comunicativo, ya sea dentro de la propia comunidad o hacia otros grupos sociales. Este carácter colectivo de la música popular refuerza su papel como elemento articulador de patrones culturales y sociales, generando dinámicas de identificación y expresión dentro de contextos socioculturalmente diversos. A diferencia de la música de tradición culta o escrita, la música popular está concebida para su distribución masiva en contextos industriales y comerciales, lo que determina sus formas de producción, almacenamiento y recepción. La música popular no puede analizarse exclusivamente con las herramientas y parámetros utilizados en la música de tradición culta, ya que está diseñada para ser reproducida y distribuida mediante tecnologías de grabación y reproducción, y no mediante notación escrita.

Tagg (2005) señala que la música popular funciona como un sistema de comunicación dentro de un entorno social y cultural específico, y está destinada a ser consumida por grandes grupos socioculturalmente heterogéneos, lo que la diferencia de la música de tradición culta o escrita, concebida para una élite cultural y académica. Este proceso implica una serie de dinámicas específicas: la música popular se distribuye de manera masiva a través de medios

tecnológicos como la radio, la televisión y las plataformas digitales; su estructura musical incorpora parámetros de expresión que no pueden codificarse fácilmente mediante notación tradicional, como el timbre, la ornamentación, el tratamiento electrónico y los efectos sonoros; y la música popular se desarrolla en un entorno económico-industrial donde se convierte en una mercancía, lo que condiciona sus formas de producción y distribución.

Para abordar el estudio de la música popular, Tagg (1982) desarrolla un enfoque metodológico que combina herramientas semióticas y hermenéuticas. Este enfoque permite analizar los procesos musicales y extramusicales que configuran el objeto de análisis dentro de un sistema comunicativo complejo. Los parámetros musicales hacen referencia a la duración de las secciones, al timbre, movimiento melódico o número de voces, mientras que los parámetros extramusicales son todos aquellos aspectos que ocurren alrededor del fenómeno musical, como el grado de reverberación, la distancia entre la fuente sonora y el receptor y efectos electromusicales (panorámica, distorsión, retardo, filtrado), etc.

Tagg (2005) sostiene que la música popular actúa como un vehículo para la transmisión de patrones culturales e identitarios dentro de grupos sociales específicos. En el contexto de la cultura *ballroom*, la música no solo acompaña las actuaciones, sino que también funciona como un medio para expresar identidades personales y colectivas. La selección de determinadas canciones y géneros musicales refleja las experiencias y las narrativas propias de la comunidad *ballroom*, generando un espacio simbólico donde se articulan las relaciones entre música, identidad y expresión cultural. Las letras de las canciones utilizadas reflejan patrones culturales y lingüísticos específicos, que incluyen referencias a las formas de baile, las actitudes y los comportamientos sociales. La estructura musical, los ritmos y los patrones melódicos utilizados en los géneros *house* y *vogue beats* generan una respuesta emocional y física que refuerza la identidad colectiva de la comunidad.

COMPETENCIA Y RENDIMIENTO

Chomsky (1974: 26-32) introduce el concepto de «gramática generativa» para explicar la capacidad de los hablantes de una lengua de producir y comprender oraciones mediante un conocimiento estructural subyacente. La competencia lingüística, en este modelo, se define como el conocimiento implícito de las reglas gramaticales que permiten la producción de un número infinito de oraciones, mientras que el rendimiento se refiere a la manifestación concreta de ese conocimiento en la comunicación diaria.

Chomsky plantea que la gramática de constituyentes inmediatos, utilizada para describir las relaciones sintácticas dentro de una oración, resulta insuficiente para explicar la capacidad generativa del lenguaje. Por lo tanto, propone que los hablantes poseen un conocimiento abstracto de las reglas lingüísticas, lo que les permite interpretar y construir enunciados novedosos. Esta distinción entre competencia y rendimiento establece una base teórica para la comprensión de la actuación lingüística como una manifestación contextual y variable de un conocimiento subyacente estable.

En el ámbito musical, esta dicotomía puede trasladarse al análisis de la interpretación y comprensión de obras musicales. El conocimiento estilístico y estructural de un género musical específico (equivalente a la competencia lingüística) permite a los intérpretes y oyentes reconocer patrones, estructuras y convenciones musicales, mientras que la ejecución y la respuesta emocional ante la música reflejan el rendimiento en un contexto interpretativo específico.

Robert Hatten (1982) adapta la distinción chomskiana entre competencia y rendimiento al ámbito de la música, desarrollando un modelo de análisis semiótico postestructural. Define la competencia estilística como la capacidad cognitiva interiorizada de un oyente para comprender y aplicar principios estilísticos, restricciones formales y estrategias interpretativas en la percepción de una obra musical. Esta competencia implica un conocimiento tácito de las estructuras y convenciones musicales que configuran un estilo determinado. Además, distingue dos tipos de competencias en el ámbito musical: la competencia estilística, que la define como el conocimiento abstracto de los principios y reglas generales que caracterizan un estilo musical particular. Esta competencia permite identificar patrones, estructuras armónicas y relaciones melódicas que configuran el lenguaje musical de una obra; y la competencia estratégica, como la capacidad para interpretar y responder a los elementos únicos y específicos de una obra concreta.

Simon Frith (2003: 181-213) amplía la discusión sobre competencia y rendimiento hacia el ámbito de la experiencia estética y la construcción de la identidad. Sostiene que la música no solo refleja patrones culturales y sociales, sino que también actúa como un medio para la creación y negociación de identidades personales y colectivas. Concibe la música como un fenómeno dinámico y relacional, en el que la experiencia estética y performativa configura un proceso continuo de construcción identitaria. La identidad, según Frith, no es una entidad fija, sino una experiencia mutable que se desarrolla mediante la interacción entre las respuestas emocionales, corporales y sociales que genera la música. Esta dinámica se articula mediante

una serie de experiencias directas que incluyen: la respuesta corporal al ritmo y la estructura musical; la percepción temporal y la experiencia de la duración musical; y la sociabilidad y la interacción grupal en el contexto de la interpretación y recepción musical.

La identidad musical, por tanto, se configura a través de una combinación de factores estéticos y sociales, en la que la competencia estilística y la competencia estratégica proporcionan el marco para la interpretación y la respuesta emocional. La experiencia musical, según Frith, es un proceso de construcción identitaria en el que la música actúa como un medio para articular las relaciones entre el individuo y el contexto social.

El marco teórico propuesto por Chomsky, Hatten y Frith puede aplicarse al análisis de la música y la performance en la cultura *ballroom*. En este contexto, la competencia estilística se manifiesta en el conocimiento de los patrones rítmicos, las estructuras melódicas y las convenciones coreográficas. La competencia estratégica, por su parte, guía las decisiones interpretativas y performativas en función de las características específicas de la música y la respuesta del público. El *voguing*, el *runway* y el *duckwalk* son ejemplos de formas estilísticas que requieren un conocimiento técnico y cultural específico para su ejecución adecuada. La competencia estratégica, en este contexto, se manifiesta en la capacidad para adaptar la respuesta performativa a la dinámica musical y social del evento, ajustando el tempo, la energía y la intensidad de la interpretación en función de la reacción del público y el contexto escénico.

ANÁLISIS DE LA CANCIÓN DEEP IN VOGUE

Para el análisis se ha seleccionado un tema musical que, por sus características, constituye un punto de referencia en esta cultura, y, además, incluye los diversos parámetros que se quieren tratar. En el paisaje de la música popular, ciertas canciones emergen no solo como obras musicales sino como testamentos de una época, reflejando y moldeando los movimientos culturales que las rodean. Una de esas piezas es Deep in Vogue (1989), del artista Malcolm McLaren, una canción que se convirtió en un himno para la comunidad *underground* de la ciudad de Nueva York, especialmente para aquellos inmersos en la cultura *ballroom*. Este tema, se empleó como forma de celebración de las *houses* y las personas que las conforman.

La tipología general que se ha tomado como referencia es la de Jean-Jacques Nattiez (1987), pues ofrece un tipo de análisis en el que es necesario acudir a los procesos compositivos de la obra, incluyendo las influencias, intenciones y esquemas preexistentes, además de añadir la percepción sonora, las conductas interpretativas y la recepción del grupo. Sin embargo, no se ha seguido su tipología tripartita de forma fidedigna, sino que se ha modificado para

adaptarla al contexto de este tema. El nivel poiético de Nattiez se interpreta desde la perspectiva de un análisis cultural e ideológico, mientras que el nivel estésico aparece en el análisis del video musical de la canción.

La importancia del contexto social, cultural y estilístico en el que se creó esta música, ha llevado a tener en cuenta la perspectiva iniciada por Noam Chomsky (1974) en cuanto a la separación entre competencia y rendimiento, y a hablar de diferentes tipos de competencia, donde se encuentran la competencia comunicativa, cultural y social. La primera implica estudiar las habilidades para expresar ideas, comprender e interpretar mensajes. La segunda conlleva el análisis de las normas, valores y prácticas culturales de los grupos que escuchan esta música, y la tercera, incluye las reglas y normas sociales de las diferentes instituciones y estructuras sociales. Por otra parte, se puede estudiar el rendimiento de los individuos, que implica la manera en que las personas presentan su identidad ante los demás y la forma en que desempeñan los roles dentro del grupo a través del análisis del videoclip.

ANÁLISIS CULTURAL E IDEOLÓGICO

La propuesta de Koselleck (2004), que afirma que los términos recogen significados de experiencias vividas, se observa que, en muchas de las canciones y videos creados, o incluso en una conversación entre miembros de esta cultura, aparecen términos y expresiones que solo tienen un significado dentro de esta, o cambian su sentido al adaptarse a sus vivencias. Es el caso de palabras como *drag*, *serve* o *walk*. La primera de estas palabras, según el Diccionario Inglés de Oxford (1989), se define como la acción de arrastrar o tirar de algo, con un movimiento lento, pesado o que presenta resistencia. Sin embargo, si se acude a la obra de Marlon Bailey (2014), que estudia y analiza de forma pormenorizada esta cultura, la definición que ofrece hace referencia a una forma de expresión artística en la que se exageran los roles y expresión de género, señalando cómo los miembros de este grupo reinterpretan el significado de este término. Lo mismo ocurre con *serve* o *walk*, donde sus significados en el diccionario hacen referencia al acto de servir y andar, mientras que en la cultura *ballroom*, *serve* significa llevar tu actuación al máximo de la interpretación, y *walk* entrar y actuar a una categoría dentro de una *ball*. En el caso de la palabra *voguing*, se creó un término a partir de otro para indicar un tipo de baile que imita las poses de los modelos de revistas de moda.

Esta cultura opera dentro de un conjunto específico de estructuras sociales y normas culturales que pueden incluir expectativas sobre la presentación de las personas, el comportamiento en las *balls* y la forma en que se juzgan las categorías de los mismos. Estas normas y estructuras sociales influyen en cómo los individuos se comportan y relacionan dentro

de la cultura entre sí. El concepto de «establishment» o escenario de Goffman (1956) sugiere que las interacciones sociales pueden entenderse como actuaciones teatrales en las que los individuos desempeñan roles específicos. Si se analizan algunos vídeos sobre eventos *ballroom* se pueden observar estos elementos. En la siguiente fotografía, recogida de un video de Derek Faces (2012), donde realiza una recopilación de celebraciones de eventos *ballroom* de los años 90 del siglo XX en formato de vídeo, se puede ver cómo se establece un espacio central o pasarela en forma de rectángulo para que los participantes de las *balls* actúen mientras que el público los rodea, principalmente por los laterales más anchos. En uno de los extremos encontramos a los jueces y al comentador, y al otro extremo un espacio para entrar o salir de este espacio. Como afirma Bailey, «la pasarela es el foco central, el lugar del espectáculo y el nexo que relaciona al público, los participantes, el comentador, los jueces y el DJ»²⁰ (Bailey, 2014: 499).



Ilustración 1. Fuente: Derek Faces. 2012. *Vogue Supremacy 90's Ballroom Style.* Evento ballroom realizado a lo largo de los años 90 del siglo XX. En: <https://www.youtube.com/watch?v=hcjWmYFWz3Y>

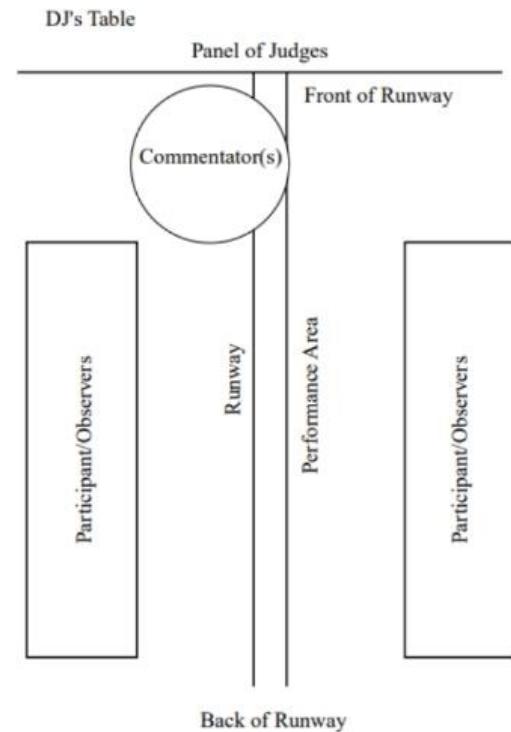


Ilustración 2. Marlon Bailey. 2014. «Engendering Space: Ballroom Culture and the Spatial Practice of Possibility in Detroit». *Gender, Place and Culture. A Journal of Feminist Geography.* Arizona: Routledge, p. 500. Representación gráfica del espacio donde ocurren las balls

Grignon y Passeron (1992), acerca del estudio de las culturas populares, analizan cómo se legitiman las desigualdades sociales. Las instituciones y valores que perpetúan la ideología dominante transmiten una serie de normas y comportamientos que apartan a los individuos que se encuentran fuera de esta cultura. Esta característica es observable en la película documental

Paris is Burning (Livingston, 1990), donde, al mostrar cómo viven los miembros de la cultura *ballroom*, afirman que se encuentran fuera de los círculos de las élites dominantes, apartados hacia barrios de la periferia de las ciudades, incluso excluidos de sus familias biológicas y del sistema educativo. Por otra parte, en el análisis ideológico se contempla cómo los grupos *ballroom* establecen nuevas clasificaciones de género y familia, que, aunque se muestren como novedosas y revolucionarias, no son más que una ampliación del modelo binario de la cultura dominante que recogen y adaptan a sus necesidades sociales y culturales.

El estudio de la cultura a través de las teorías de alcance intermedio que ofrece Merton (1980) analiza la estructura social y los mecanismos de control social de un grupo. En este caso, los objetivos, intereses y propósitos definidos dentro de esta cultura están legitimados por todos los miembros de este grupo. En primer lugar, en la película mencionada anteriormente, se observa cómo uno de los objetivos principales de los individuos es la adquisición de fama y éxito en forma de dinero, al que pretenden llegar a través de medios no convencionales como las competiciones de *ballroom*, en lugar de seguir una trayectoria institucionalizada como las escuelas, que avalan una serie de reconocimiento y oportunidades. Cabe recalcar que esto solo muestra un pequeño grupo dentro de un espacio y tiempo concreto, que puede variar con respecto a otros.

Es aquí donde aparece la anomía, que lleva al individuo a hacer lo que sea necesario con tal de cumplir sus intereses. Se incluyen, por tanto, los axiomas culturales que establecen que: los individuos deben esforzarse hacia una serie de metas muy elevadas, así como que solo se conseguirá el éxito definitivo cuando se cumplan esos propósitos. Además, la teoría de alcance intermedio podría ayudar a comprender cómo se abordan las relaciones entre la cultura y las respuestas institucionales. Por ejemplo, cuando las normas de género, religión o identidad tradicionales son desafiadas pueden surgir tensiones institucionales que afectan a la dirección del desarrollo cultural y social de estos grupos. En este último caso, se puede ver que tras un evento *drag* en la Gala Drag Queen del Carnaval de Las Palmas de Gran Canaria, la Asociación de Abogados Cristianos denunció a Borja Casillas, conocido artísticamente como Drag Sethlas, por una representación de la Virgen María y Jesucristo (Canarias7, 2020).

A través del análisis de la cultura, desde la propuesta de Erving Goffman (1956), se propone que toda acción social supone una actuación de los roles que se tienen asignados. En la cultura *ballroom*, como ya se ha mencionado anteriormente, existe un tipo de familia escogida formada por diversos miembros, donde destacan las figuras de *mother/father*, o madre/padre, y *children* o hijos. En esta familia no necesariamente existe un linaje concreto, y

la función de madre o padre es en sí misma un rol que acaba formando parte de la identidad de la persona, así como de los hijos. Este hecho se refuerza con la idea de que estas interacciones se desarrollan en un marco contextual específico, cuyos participantes muestran una imagen actuada. Los actores, como los denomina Goffman, representan una acción mutua, en este caso, el rol de padre, madre o hijo, que actúan en consecuencia de dicho papel, por ejemplo, al guiar o aconsejar a su hijo sobre decisiones importantes (Lawrence, 2011: 3-10). El rol supone la manipulación de las impresiones de los demás para que estos elaboren una imagen del individuo determinada, que junto al *frame*, perspectiva sobre la cual son entendidos los fenómenos sociales, establece la estructura de estos grupos como una actuación.

En la canción *Deep in Vogue* los términos utilizados son inherentes a la cultura *ballroom*. Siguiendo la idea de Koselleck (2004), en la que los significados de las palabras se obtienen a raíz de vivencias, los términos *house* o *vogue* adquieren los significados a partir de los hechos que se viven dentro de esta cultura, como la creación de grupos y círculos familiares o de un estilo de baile. Esta canción, utilizada en eventos *ballroom*, funciona como escenario en el cual los participantes se muestran con un rol específico, tal y como afirma Goffman (1956). Los miembros de una *ball* que participen en una categoría que utilice esta canción pueden actuar con respecto a un papel determinado, como el de bailarines o miembros de una *house*, en la cual pueden existir jerarquías con sus propios roles implícitos. Por otra parte, Grignon y Passeron (1992) afirman que las instituciones perpetúan las desigualdades y mantienen el poder a la vez que desplazan a aquellos que se encuentren fuera de esta cultura dominante. Alrededor de los años 80 del siglo XX, que es cuando se publica este tema, la gran mayoría de los participantes de eventos *ballroom* eran personas que se encontraban excluidas en barrios marginales, y muchas de esas personas no tenían acceso a la educación y otros servicios. Junto a esta idea, Merton (1980) señala que los objetivos e intereses de un grupo están legitimados por estos mismos. En este caso, muchos de los miembros de la cultura *ballroom* de esta época pretendían adquirir popularidad como bailarines o como competidores de *balls*, idea que se encuentra apoyada por los miembros de estos grupos.

ANÁLISIS SEMIÓTICO HERMENÉUTICO

Si se atiende al nivel poiético de la canción se observa que el autor mantuvo relación con algunos miembros de la House of Xtravaganza, como Willy Ninja y José Gutiérrez, que cooperaron en la creación y realización de la canción y del vídeo musical. Ellos ayudaron a capturar la esencia de las *balls* con letras que celebran la energía, estilo, moda y autoexpresión que se daban en estas celebraciones. McLaren cuenta que una de sus influencias fue la cultura

ballroom de Nueva York, ya que asistía a balls observando los estilos de baile, actuaciones, moda y música de estos eventos. Esta inmersión en la cultura le proporcionó los conocimientos necesarios para capturar la esencia de las *balls* en la canción. Una vez que desarrollaron las ideas musicales y líricas, influenciadas por la canción *Love is the Message* (1973), de MFSB, de la que recoge algunas muestras de sonido, trabajaron en la producción de un ritmo bailable con una sonoridad que capturase la esencia de la música *house* y dance de la época (Moore, 2020).

En cuanto a las intenciones de la canción, se pueden contemplar varias posibilidades no excluyentes. En primer lugar, considerando la letra como un elemento central, celebra la diversidad y reafirma la realidad de la cultura *ballroom*, al utilizar la expresión individual y grupal como elemento de resistencia y orgullo. Junto con esto, se puede observar la intención de desafiar las normas sociales dominantes establecidas en torno al género, la sexualidad y la expresión de los mismos, cuestionando cómo deben verse y comportarse las personas. En segundo lugar, atendiendo a la capacidad de reflexión y aceptación de otras culturas hacia esta, la canción aporta la visibilidad de los miembros y su entorno, así como sus contribuciones a la cultura popular. Además, promueve la unidad y el sentido de comunidad dentro de la cultura *ballroom*, y proporciona entretenimiento y diversión al invitar a la gente a bailar, independientemente de su condición. Según Frith (2003), la música puede amoldarse a diferentes modos y estilos de vida, ya que la concibe como un organismo vivo. Ya no es solo cómo la música refleja ciertos aspectos de una cultura, sino cómo se crea una experiencia musical a través de una identidad individual y colectiva.

Por lo tanto, la música utilizada por este grupo responde a un proceso, a una forma de experimentar con el «Yo», ya que describe una acción de un ritual que expresa cuestiones sociales y culturales. Se puede explorar la relación del concepto de competencia lingüística de Noam Chomsky (1974) con la canción *Deep in Vogue*, pues hablantes que escuchan y comprenden la canción están demostrando su competencia lingüística al procesar y comprender el significado de la letra, las estructuras gramaticales y el uso del lenguaje. Además, esta canción puede considerarse como un ejemplo de cómo el lenguaje se utiliza como medio de expresión, tanto artística como cultural, dentro de la cultura *ballroom*.

Las tres ventanas hermenéuticas que propone Kramer (1990) para entender los significados de la música se pueden seguir para analizar esta canción. En primer lugar, la información paratextual que engloba elementos como los títulos, programas anotaciones presentes en la partitura, los cuales evocan momentos anteriores dentro de una obra,

proporciona un contexto adicional para entender la canción *Deep in Vogue* (1989). Su título sugiere una asociación con la cultura *ballroom* y el estilo de baile *voguing*. Este título proporciona un contexto inicial para la canción y puede evocar imágenes de moda y estilo. Respecto al contexto histórico y cultural, la música *dance* y *house* de los años 80 del siglo XX y el asentamiento de esta cultura, así como la creación de las primeras *houses*, enriquecen el significado de la canción.

Las inclusiones citacionales, de la segunda ventana de Kramer (1990), hacen alusión a diversos procesos de intertextualidad que conectan una obra con otra. Esto puede apreciarse al escuchar fragmentos sonoros recogidos de otras canciones, como *Love is the Message* de MFSB (1973), a modo de homenaje, ya que fue una de las canciones más utilizadas en estos eventos durante el último tercio del siglo XX.

Finalmente, los tropos estructurales de la tercera ventana de Kramer representan un procedimiento que, dentro de un marco cultural o histórico específico, actúa como expresión típica, llevando al oyente hacia otras experiencias, tales como emociones, esquemas estructurales o sonidos del entorno. Se pueden recoger algunos elementos formales y estructurales, uno de ellos es la repetición de una estructura rítmica concreta, tanto en las estrofas como en los estribillos, que, junto a los patrones melódico-rítmicos de los instrumentos, refuerzan su carácter bailable. Asimismo, presenta repeticiones y variaciones, tanto en la melodía como en la armonía, donde destacan los cambios dinámicos y la introducción de elementos sonoros que, a su vez, añaden nuevas variaciones a los patrones ya existentes. Se observa un desarrollo gradual de los elementos temáticos, donde la música evoluciona a medida que avanza la canción.

Partiendo del concepto de musema que establece Phillip Tagg (2005) aplicado al tema *Deep in Vogue*, se pueden identificar diversos musemas que contribuyen a su estructura y significado musical. El ritmo del bajo de forma constante establece una sensación de *groove* que enmarca la canción, estableciendo una sonoridad y sensación concreta. El patrón melódico del estribillo de forma ascendente puede considerarse como musema si se concibe como una progresión que añade tensión y emoción al estribillo, creando un momento de clímax. Por otra parte, los efectos de sonido y las muestras recogidas de otras canciones, como las frases repetidas o los sonidos electrónicos son otros elementos que cohesionan el mensaje de la canción y la dotan de unidad.

MUSICALIA

En un fragmento de la letra de esta canción encontramos las experiencias de miembros de la cultura *ballroom*, acerca de las impresiones sobre la primera vez interpretando este estilo de baile. Se pueden encontrar las valoraciones de los jueces, recalmando la importancia de estas competiciones. Además, se hace referencia a otras *houses* reconocidas y de gran relevancia en esta cultura.

Letra original en inglés	Letra traducida al español
Sometimes on a legendary night	A veces, en una noche legendaria
Like the closing of the Garage	Como el cierre del Garage,
When the crowd is calling down the spirits	Cuando la multitud invoca el espíritu,
Listen, and you will hear	Escucha, y podrás oír
The footsteps of all the houses that walked there before	Los pasos de todas las <i>houses</i> que han pasado por allí antes
Deep in vogue	Profundamente en el <i>vogue</i>
The House of Extravaganza, the House of Ebony	La House of Xtravaganza, la House of Ebony
The House of Dupree	La House of Dupree
Who the hell are they?	¿Quién demonios son ellos?
You know, they're somebody when they're in that little ballroom.	Ya sabes, no son nadie hasta que están dentro de ese salón de baile.

Tabla 1. Letra original y traducida de la canción *Deep in Vogue*. Tabla de elaboración propia.

ANÁLISIS ESTÉSICO

El análisis estésico, siguiendo la propuesta de Nattiez (1987), incluye dos partes: la interpretación de la obra y su recepción. El videoclip de Malcolm McLaren, que puede consultarse en este [enlace](#), puede dividirse en dos partes diferenciadas, que no tienen por qué estar sujetas a la estructura de la canción. Estas partes corresponden a secciones dentro del videoclip. La primera de ella ocurre al comienzo, donde aparecen imágenes de modelos de una revista de moda, alternándose con imágenes en las que aparecen las siluetas de los bailarines.

MUSICALIA

Posteriormente, surge una secuencia en la que las siluetas de los bailarines aparecen en el plano consecutivamente. Se encuentra aquí la única escenografía del vídeo, un fondo blanco sobre el que los personajes bailan al ritmo de la música y cantan la letra.



Ilustraciones 3 y 4. Fuente: Malcom, McLaren. (1989). Deep in Vogue. En: https://www.youtube.com/watch?v=Og3Px_7pL6I

Como se ha comentado anteriormente, este estilo de baile se inspiró en la moda y la cultura de las revistas de moda, así como en la estética de las pasarelas. Los bailarines que aparecen en el vídeo adoptan poses y movimientos que imitaban a estas modelos, exhibiendo elegancia y estilo, a través de movimientos cortos, claros y rápidos.

La segunda parte de este videoclip corresponde a secciones en la que los bailarines cantan y bailan, pero esta vez, en lugar de aparecer únicamente su silueta, pueden distinguirse sus rasgos y facciones. Cercano al final del vídeo, se encuentra una sección parecida a la primera. Aparecen las siluetas, seguidas de los bailarines y concluyen la canción haciendo una pose en grupo.



Ilustración 5. Fuente: Malcom, McLaren. (1989). Deep in Vogue. En: https://www.youtube.com/watch?v=Og3Px_7pL6I

A través de este vídeo, se observa cómo la actuación y representación se vuelve un fenómeno social. Se carga de significado y expresividad, adquiriendo una capacidad comunicativa llena de sentido. El problema aparece cuando se valora en mayor medida el carácter performativo más que su papel comunicativo. El discurso musical de estos grupos supone la necesidad de mostrarse hacia un público más amplio, al desear ser aceptados

e incluso introducidos dentro de la corriente o cultura dominante. Por otra parte, si no existiesen fuentes que recogen actualmente los testimonios de una época pasada, los individuos que formaron parte de este movimiento quedarían olvidados, y se perderían las historias de toda una cultura que sobrevivió al rechazo.



BIBLIOGRAFÍA

- Arce, Tania (2008): «Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?». En: *Revista Argentina de Sociología*, 6, 11, Buenos Aires, pp. 257-271.
- Bailey, Marlon (2014): «Engendering space: Ballroom culture and the spatial practice of possibility in Detroit». En: *Gender, Place and Culture*, 21, 4, Michigan, pp. 489-507.
- Bennet, Andy (2001): *Cultures of Popular Music*. Oxford: Open University Press.
- Boas, Franz (1964): *Cuestiones fundamentales de la antropología cultural*. Buenos Aires: Solar/Hachette.
- Bourdieu, Pierre (2000): *Poder, derecho y clases sociales*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Canarias7 (2020): «El Drag Sethlas no ofendió a la Iglesia». Canarias7 [en línea] disponible en: <https://www.canarias7.es/sociedad/el-drag-sethlas-no-ofendio-a-la-iglesia-NL5184438> [Consulta: 30-02-2025].
- Chomsky, Noam [1956] (1974): *Estructuras sintácticas*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Clarke, John / Hall, Stuart / Jefferson, Tony / Roberts, Brian (1976): «Subcultures, Cultures and Class: Atheoretical overview». En: Jefferson, Tony (ed.) (1976): *Resistance Through Rituals*. Carolina del Norte: Routledge, pp. 71-142.
- Diccionario de la Real Academia Española 23^a ed. (2014). Madrid: Espasa.
- Durkheim, Émile [1985] (1986): *Las reglas del método sociológico*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Faces, Derek (2012) Vogue Supremacy 90's Ballroom Style [YouTube] disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=hcjWmYFWz3Y> [consulta: 28-03-2025].
- Frith, Simon (2003): «Música e identidad». En: Hall, Stuart y Du Guy, Paul (eds.). *Cuestiones de identidad cultural*. Madrid: Amorrortu.
- Gadamer, Hans Georg (1999): *Verdad y método, vol. I*. Salamanca: Sígueme.
- Goffman, Erving (1956): *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edimburgo: Universidad de Edimburgo.

MUSICALIA

Grignon, Claude / Passeron, Jean-Claude [1991] (1992): *Lo culto y lo popular. Miserabilismo y populismo en sociología y literatura*. Madrid: Endymion.

Hatten, Robert (1982): *Towards a Semiotic Model of Style in music: Epistemological and Methodological Bases*. Indiana: Indiana University.

King, Desmond (1993): *Separate and Unequal: Black Americans and the US Federal Government*. Oxford: Oxford University Press.

Koselleck, Reinhardt (2004): «Historia de los conceptos. Conceptos e historia». En: Ayer, *Revista de Historia Contemporánea*, 53, 1, Madrid, pp. 27-45.

Kramer, Lawrence (1990): *Music as Cultural Practice, 1800-1900*. California: Universidad de California.

Lawrence, Tim (2011): «A history of drag balls, houses and the culture of voguing». En: *Voguing and the ballroom scene of New York City, 1989-92*. Londres: Bloomsbury Academic, p. 3-10.

Maffesoli, Michael (2004): *El tiempo de las tribus*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Malinowski, Bronislaw (1984): *Una teoría científica de la cultura*. Madrid: Sarpe.

Marx, Karl [1867] (1990): *El capital. Tomo Primero. Libro 1: Proceso de producción del capital*. Madrid: Editorial Progreso.

McLaren, Malcolm (1989) Deep in vogue [YouTube] disponible en https://www.youtube.com/watch?v=Og3Px_7pL6I [consulta: 28-03-2025].

Meenakshi Durham, Gigi / Kellner, Douglas (2001): *Media and Cultural Studies. Keywords in Cultural Studies*. Oxford: Blackwell Publishing.

Merton, Robert (1980): *Teorías y estructuras sociales*. Madrid: Fondo de cultura Económica de España.

Merton, Robert (2000): *Social Theory and Social Structure*. Nueva York: Free Press.

Moore, Mark (2020): «Mark Moore of S'Express on the Remix of Malcolm McLaren's Deep In Vogue». *Mark Moore & S'Express Official* [en línea] disponible en: <https://markmoore.com/malcolm-mclaren-deep-in-vogue/> [Consulta: 11-03-2025].

Nattiez, Jean-Jacques (1987). *Musicologie générale et sémiologie*. Antibes, Francia: Christian Bourgois.

Paris is Burning (1990) Livingston, Jennie. [Película documental]. Nueva York: Miramax Films.

Ritzer, George (2001): *Teoría sociológica moderna*. Madrid: Mc Graw Hill.

Saussure, Ferdinand de (2008): *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.

Seeger, Charles (1960): «On the moods of a music-logic». En: *Journal of the American Musicological Society*, 13, 1/3, California, pp. 224-261.

Tagg, Phillip (1982): «Analysing Popular Music: Theory, Method and Practice». En *Popular Music*, 2, Cambridge, pp. 37-67.

Tagg, Phillip (2005): «Para qué sirve un museo. Antidepresivos y la gestión musical de la angustia». En: Ulhôa, Martha y Ochoa, Ana (eds.): *Música popular na América Latina*. Rio Grande do Sul: Universidad Federal do Rio Grande do Sul, pp. 22-51.

The Oxford English Dictionary (1989). Oxford: Clarendon Press.