

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE**  
**Departamento de Estudios Socioculturales**

**PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)**  
**Programa de Construcción de Opinión Pública e Incidencia en los Medios**

**Mirar la ciudad con otros ojos. Memorias e identidades**



**Manos libres**  
**La escena electro–dance en el AMG**

**PRESENTA**

José Antonio Elenes Saracho  
Licenciatura en Comunicación y Artes Audiovisuales

Profesor PAP: Rogelio Villarreal Macías  
Asesor: Andrés Villa Aldaco

Tlaquepaque, Jalisco, Primavera de 2019

## ÍNDICE

REPORTE PAP.....	2
Presentación Institucional de los proyectos de aplicación profesional.....	2
Resumen.....	3
1. Introducción.....	2
1.1 Objetivos.....	4
1.2 Justificación .....	4
1.3 Antecedentes.....	5
1.3.1 Inicios del electro-dance en Francia.....	5
1.3.2 Llegada del movimiento a México.....	9
1.3.3 Llegada a Guadalajara y proyección mundial.....	10
1.4 Contexto.....	21
2. Desarrollo.....	22
2.1 Sustento teórico y metodológico.....	21
2.2 Planeación y seguimiento del proyecto.....	26
3. Resultados del trabajo profesional.....	31
4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.....	33
5. Conclusiones.....	37
6. Bibliografía.....	40

## **REPORTE PAP**

### **Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional**

*Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.*

*A través de las actividades realizadas en el PAP se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.*

### **Resumen**

Ésta es una investigación sobre la historia del movimiento *electro–dance*, o danza electro, en el Área Metropolitana de Guadalajara (AMG), desde sus orígenes hasta la fecha (2019), pretendiendo conocer su conformación como subcultura urbana y la influencia que ha generado el desarrollo del movimiento en el AMG a escala mundial. A partir de testimonios de múltiples bailarines, entre ellos, quienes fueron campeones mundiales en la competencia Vertifight World Championship 2015 en Francia.

### **1. Introducción**

El *electro–dance* es un fenómeno dancístico urbano que surgió en los clubes nocturnos de París a inicios del año 2000 para luego darse a conocer por el mundo a partir de reproducciones mediáticas en el año 2006, primeramente en blogs y después en las redes sociales.

Esta danza se caracteriza por ser frenética y energética, por contar con braceos circulares y anchos alrededor del cuerpo; se puede presentar como una simple forma de expresión artística individual, con batallas entre dos o más

personas, como competencia entre equipos que se evalúan por medio de un jurado para declarar un ganador individual o grupal, o en otros casos como simple puesta escénica siguiendo una coreografía en grupo.

El movimiento se fue adaptando a nuevos subgéneros de la música electrónica, partiendo de las bases del house y el techno que predominaban en la década de los noventa, para después presentarse con híbridos como el hard house, el progressive house, el dubstep, entre otros.

Con el paso de los años, los puntos casuales de reunión de los bailarines provocaron un mayor interés en el público joven y evolucionaron hasta convertirse en eventos competitivos —al estilo deportivo— que incluyen premios y distintos tipos de reconocimientos. Este sistema de competencias adquirió un tono oficial al ser acreditado por organizadores y los mismos bailarines.

En el año 2006 la competencia oficial más importante de electro–dance a escala mundial fue el llamado Vertifight, organizado por los promotores de eventos Youval, Steady y Dj Fred R. en París. Después de esta competencia la licencia de Vertifight se expandió para que alrededor del mundo más gente se sumara a gestionar de manera eficiente, y cada vez más profesional, competencias de electro–dance.

En México, el movimiento electro–dance comenzó en la zona urbana de Tijuana a principios del año 2006, cuando la difusión de videos en internet era muy profusa. Posteriormente se extendió su práctica a distintos lugares del país.

La comunidad del electro–dance en México ha sido reconocida internacionalmente por distintos logros generados entre los años 2011 y 2015. Aunque a partir de 2015 se advierte cierto declive, se han mantenido algunos grupos en su práctica. El más representativo quizá fue el del 8pem crew, un equipo conformado por bailarines de Guadalajara y del estado de Durango que representaron a México en el Vertifight World Championship 2015 en Francia. Integrado por; Daniel Girbau Orozco “Danoteck”, Gerardo Malpica “Geamtoon”, Victor Martínez “Rozzen”, Moises Ledezma “Kozmo” y Kevin Martínez “Pulga”.

En Guadalajara la escena electro–dance se ha desarrollado durante los últimos diez años, y tuvo un auge en su popularidad entre los años 2012 y 2014.

El movimiento no es como al principio, pues la recurrencia en generación de eventos y puntos de reunión dentro del AMG ya no es común. Actualmente, la mayoría de reuniones se realizan en convergencia con otras disciplinas de danzas urbanas ajenas al electro–dance. A diferencia de sus inicios, cuando las competencias tenían mayor número de asistentes enfocándose únicamente al electro–dance.

Quizá hayas visto a algunos de estos bailarines en el andador Chapultepec, en el Parque Hundido o en la basílica de Zapopan los sábados por la tarde.

### **1.1. Objetivos**

Identificar las etapas, los momentos y los espacios clave para el desarrollo de la escena electro–dance en el AMG y encontrar cuáles han sido los principales retos y problemas socioculturales que esta comunidad ha enfrentado en relación con su permanencia.

### **1.2. Justificación**

Este proyecto será una aportación a la cultura al abordar un fenómeno colectivo de expresión artística con alto sentido estético y técnico. La escena electro–dance en México logró destacar y ser reconocida por innovar y trascender en estilo y competitividad. Han sido muchos los logros internacionales de múltiples bailarines de México y del AMG.

Hasta ahora no se ha realizado ningún trabajo académico publicado que dé cuenta de su historia. Actualmente, la única manera de conocer su historia es a partir de los registros mediáticos que existen en internet y de los testimonios de los protagonistas.

Guadalajara ha sido piedra angular para que la comunidad electro–dance mexicana sea reconocida internacionalmente. En la ciudad tapatía se realizó el primer torneo nacional —Vertifight Mexico— en el Club de Leones; de aquí surgieron los dos primeros bailarines mexicanos que asistieron a una competencia internacional y, como se mencionó antes, aquí se conformó oficialmente el equipo de los campeones mundiales en 2015.

Detrás de cada evento existe un deseo por crear una comunidad, de compartir un fenómeno que puede ser interpretado como arte o una actividad física, y que cada persona lo viva a su propia manera.

Asimismo, surge la necesidad de crear este proyecto para combatir los estigmas en relación con este tipo de subculturas urbanas al relacionarlas con temas como lo serían las drogas o el vandalismo, como lo hace el cineasta Gaspar Noé en *Clímax* (2018). Otra forma en la que se ha señalado al movimiento es relacionándolo despectivamente con la comunidad LGBTQ+, esto ya sea por la indumentaria o por el estilo de los movimientos que el baile presenta. Así, se trata de darle voz a un movimiento que ha sido tergiversado y poco conocido por la sociedad.

### **1.3 Antecedentes**

Al observar la cultura de los jóvenes en los países occidentales a finales del siglo XX, se advertía cierta dificultad para empatarse e incorporarse al mundo laboral. Ir a trabajar no era exactamente el mundo ideal de los jóvenes en estos países, sobretodo en las zonas de más desarrollo económico.

En décadas pasadas, en países europeos como Francia, los jóvenes comenzaban a requerir de nuevos espacios de entretenimiento y de convivencia; así, algunos empresarios visualizaron nuevos mercados de consumo juveniles — como discotecas, bares y clubes—. Con la llegada de internet y las redes sociales —entre 1995 y 2005— se abrió una gran puerta a la cultura juvenil para relacionarse entre sí a partir de plataformas interactivas. Estar frente a una computadora para conectarse con otras personas comenzó a tomar popularidad y, poco a poco, esto con el tiempo unificó a la comunidad electro–dance.

#### **1.3.1 Inicios del electro–dance en Francia**

Alrededor del año 2000 el movimiento tuvo sus orígenes en diversas discotecas de París, al surgir múltiples maneras de bailar al ritmo de la música techno.

El fenómeno se desarrolló principalmente en tres clubes nocturnos de París: Le Mix, Red Light y Metrópolis.

En Red Light, los jóvenes solían bailar utilizando sobretodo las piernas, con música *down tempo* y pasos un tanto inspirados en el hip hop, sin ser tan agresivo y con un amplio movimiento de caderas.

Los jóvenes del club Metrópolis experimentaban con movimientos en los que se intentaba aparentar tener los brazos desarticulados, acompañados con pulseras fosforescentes —*glowsticks*— en las muñecas a un ritmo más acelerado.

En el club Le Mix, se generó la tendencia de girar las muñecas de múltiples formas, un tanto inspirados en el *voguing*<sup>1</sup>. Los asistentes a estos clubes eventualmente convergieron y, a finales del 2002, bailaban un estilo al que popularmente la gente se refería como clubbing o milky way; en esta etapa el estilo era energético, aunque sutil, sin mucho desplazamiento, con énfasis en la continuidad del movimiento y el uso de caderas.

Posteriormente se popularizó el desacierto de denominar al movimiento electro–dance como *Tecktonik*, siendo que Tecktonik en realidad fue una marca creada y registrada en 2002 por Alexandre Baroudzin y Cyril Blanc —dos directores artísticos que trabajaban en el club Metrópolis—. Ambos diseñaron todo un concepto de marca alrededor de fiestas llamadas Tecktonik Killer para comercializar productos de la misma marca como bebidas energéticas, CDs y líneas de ropa. Después de esto, se vio la oportunidad de explotar mercantilmente un nuevo género de baile que aún no tenía nombre ni forma. Inclusive, la marca llegó a la industria de los videojuegos con un título llamado *Tecktonik: World Tour*. Después, a partir del 2003, en la misma publicidad de los eventos —fuera de las fiestas Tecktonik Killer— y por la misma comunidad, se comenzó a llamar públicamente a este estilo de baile como electro–dance.

La confusión llegó al punto más alto en junio de 2007, dentro de Canal + de Francia, en el noticiero de las 8:30 AM.<sup>2</sup> Un reconocido anfitrión de televisión,

---

<sup>1</sup> Voguing: Forma estilizada y moderna de house dance originada en la década de 1980 que evolucionó a partir de la cultura ball de Harlem de la década de 1960. Se popularizó cuando apareció en la canción y el vídeo de Madonna "Vogue", y cuando se exhibió en el documental de 1990 Paris Is Burning.

<sup>2</sup> Tecktonik sur Canal + "La matinale", en <https://www.youtube.com/watch?v=yAaiZ2512vc>

músico, escritor y periodista francés llamado Mouloud Anhour, presentó un reportaje sobre el fenómeno, nombrándolo como Tecktonik sin conocer verdaderamente el nombre del movimiento al que se refería. La gente, en medio de la popularidad del movimiento, parecía no notar la diferencia. Las aclaraciones vendrían después.

Un elemento de identidad fue el que algunos bailarines se cortaran el pelo de una manera híbrida, entre fleco y mohawk.<sup>3</sup> Asimismo era común que los jóvenes portaran el logotipo de la marca Tecktonik por doquier —en playeras, accesorios, bandas para las manos e incluso tatuajes—. Junto con esto, también era tendencia utilizar colores con tonalidades fosforescentes; esto pudiendo ser las playeras, los pantalones o los tenis. Otra apuesta estética que sobresalía entre los jóvenes era utilizar prendas sumamente ajustadas y cortas por igual.

De los primeros videos publicados en internet sobre el movimiento fue en YouTube, por el bailarín Calimero<sup>4</sup> —con su mismo nombre en su canal— en el 2006. A partir de aquí, más personas comenzaron a compartir videos practicando el baile. Se generaban distintas narrativas y la reproducción mediática inspiraba a que más gente conociera el movimiento y se uniera. Otros de los precursores franceses del electro–dance —reconocidos por sus apodos— entre el 2006 y 2010 fueron Jey Jey, Tutor, Statik, Nemoo, Flash Love, Spoke, Jack Herror y Siass.

El 29 de noviembre del 2006 se creó el primer sitio web dedicado al movimiento electro–dance llamado [www.dancegeneration.skyrock.com](http://www.dancegeneration.skyrock.com)<sup>5</sup> por un joven parisino conocido como Dj Fozzie bear. Se trataba de un blog creado para difundir las actividades de la comunidad de los nuevos videos que poco a poco aparecían en YouTube relacionados con el movimiento electro–dance. Este sitio ha sido el uno de los más importantes a nivel mundial, pues se convirtió en uno de

---

<sup>3</sup> Mohawk: Corte de cabello caracterizado por contar con una prominente cresta de cabello más largo que se extiende a lo largo de la parte superior de la cabeza desde la frente hasta la nuca, generalmente con los lados del cuero cabelludo afeitado.

<sup>4</sup> Calimero avant, so more Old Hardstyle Dance, en [https://www.youtube.com/watch?v=ByXdFAfM\\_kg](https://www.youtube.com/watch?v=ByXdFAfM_kg)

<sup>5</sup> Dance Generation Skyrock, en <https://dancegeneration.skyrock.com/>

los primeros medios por el cual la comunidad electro–dance comenzó a crecer y a unificarse a partir de las herramientas digitales.

El 20 de marzo del 2007 Dj Fozzie Bear publicó un video en YouTube, colaborando con otros bailarines de París, donde se grabó un video llamado Aprem electro–Dance Generation@Paris N°1 (Dance–electro).<sup>6</sup> En este momento es cuando el término “Aprem” comenzó a ser reconocido y tomar posición como los puntos de reunión de los bailarines en París.

El año 2007 fue prolífico para el electro–dance. Para Julio del mismo año se llevó a cabo el tercer Aprem Electro, organizado igual por Dj Fozzie. Después de este evento, algunas estaciones de radio como Funradio y FJDJ Radio se interesaron en el movimiento, sumándose a la gestión de torneos de electro–dance en París, poniendo el nombre de su radiodifusora por delante.

Uno de los pioneros en compartir y dirigir de manera independiente videos en los que se exponía al movimiento electro–dance, fue Ristourne, con su canal de YouTube dancegeneration1.<sup>7</sup> Ahí se expusieron mediáticamente equipos como Fanateck, Electro Addicte, SMDDB, Alliance, Artifice Style, Diabloteck y otros. Poco a poco, el canal obtuvo un buen impacto mediático a nivel global. Después de esto, Ristourne se empezó a relacionar con marcas como: TF1, M6, Canal + France 3 y MTV Europe, y por ende, se abrió campo laboral con aquellas marcas y el movimiento tuvo exposición a partir de dichos medios.

Fue en el Techno Parade del 2007 en París —un festival de música electrónica— cuando el movimiento se sometió a su primera exposición mediática con alta audiencia televisiva. Las audiencias de la música en vivo despertaron gran interés tanto por el baile como por los artistas invitados: David Guetta, Bob Sinclar, Martin Solveig, Yelle, Benny Benassi y Niki Belucire, entre otros tocaban lo mejor de su música mientras que miles de personas presenciaban de cómo la gente gozaba de un novedoso estilo de baile llamado electro–dance.

---

<sup>6</sup> Aprem Electro–Dance Generation@Paris N°1 (Danse electro), en <https://www.youtube.com/watch?v=RLJhLli23wE>

<sup>7</sup> Dance Generation1, en <https://www.youtube.com/channel/UCE1qpKL8XYzguHDLCVVIJcw>

Con el tiempo las competencias se profesionalizaron tanto en gestión como en difusión. La primera licencia con alto impacto a nivel mundial de estas competencias fueron las competencias Vertifight, organizadas por tres jóvenes franceses apodados como Youval, Steady, Hagson y Dj Fred R.

El primer Vertifight se llevó a cabo el 30 de septiembre del 2007 con la modalidad 1 vs 1 —batallas de uno contra uno— teniendo como ganador<sup>8</sup> a Yastos del equipo Mafia Electro. Después de esto, la licencia de Vertifight se extendió a distintas partes del mundo y, por ende, comenzó la “época dorada” del electro–dance, desde el 2008 hasta el 2014, siendo estos sus años más populares internacionalmente hablando. Estas competencias se financiaban a través de patrocinios y del cobro por entradas al evento.

### **1.3.2 Llegada del movimiento a México**

En México, el movimiento comenzó a tomar popularidad a partir del 2006 en Tijuana, Baja California. A partir de la exposición mediática que existía en YouTube sobre el movimiento, algunos jóvenes de Tijuana comenzaron a salir a las calles a practicar el baile mientras grababan videos de esto para internet.

En aquel entonces las redes sociales iban surgiendo; MySpace era el boom en ese momento y, como en cualquier contexto histórico, algunos jóvenes en aquel entonces, construyendo poco a poco su identidad, se acercaron a descubrir este fenómeno mediático y de las redes a las calles comenzaron a surgir poco a poco más bailarines dentro del movimiento.

En 2008, un promotor de eventos tijuaneño llamado Jukafe Félix, gestionó con la marca que trabajaba en ese entonces; Tj Party, un evento llamado Tecktonik Fest. Este evento resultó ser la competencia de electro–dance oficial en México. Teniendo como campeón a un chico apodado Binz. En ese evento, un joven llamado Luis Armando Rentería Rodarte, mejor conocido como “Moxtox” —promotor pionero del movimiento electro–dance en México— asistió, y a partir de ahí, surgió el interés por su parte de involucrarse más con el movimiento y desarrollarlo en México.

---

<sup>8</sup> Yasstosse vs Naim Au Vertifight, en <https://www.youtube.com/watch?v=QvOinCWtSuk>  
FO-DGA-CPAP-0017

En el año 2009, Moxtox decidió crear un concepto de eventos como los Vertifights, que tuviera Identidad Mexicana y que de alguna manera pudieran unir más a la comunidad a nivel nacional. Es ahí cuando nace la marca E-motion —“E” de emoción y “motion” por movimiento.

Poco a poco, ese evento / marca adquirió gran popularidad en la región norte del país, imponiendo categorías para organizar a los bailarines en las competencias de electro-dance —por niveles bajos, medianos y profesionales— existiendo los términos ascendiendo desde “Bronce”, “Silver”, “Gold” y “G4”. Estas categorías serían reproducidas en las demás competencias de electro-dance que se generarían en un futuro.

El estándar en algunas competencias determina —dependiendo el número de participantes— que se abra una categoría únicamente de mujeres o niños, o en su defecto, que se abra toda la segmentación de categorías para ellos.

El primer nacional en México se nombró bajo la licencia de Vertifight. Moxtox estableció contacto con Youval y, de esta manera, se llevó a cabo dicho evento <sup>9</sup>el 30 de octubre del año 2010 en Zapopan, dentro de las instalaciones del Club de Leones. Dicho evento contó con la presencia de participantes y equipos originarios de Puebla, Michoacán, Durango, Tamaulipas, Ciudad de México, Tijuana, Chiapas, Veracruz, Chihuahua, Yucatán, Nayarit y Guerrero. Teniendo como campeón al equipo representativo de Tijuana, los Dem Revelz. Este evento se gestionó y se difundió a partir de redes sociales como Youtube y Facebook.

Entre los años 2010 y el 2012, el número de participantes y eventos fue creciendo a gran escala en México. La licencia de E-motion se expandió y popularizó a lo largo de todo el país con la única intención de unir a la comunidad, realizándose más de 200 eventos oficiales en 23 ciudades. Para ese entonces, algunos de los equipos nacionales más populares eran los Dem Revelz de Tijuana, El Opem Crew de Guadalajara, la Chosen Crew de Xalapa, Dirty Vision de la Ciudad de México, 8 Beats de Durango, entre otros.

---

<sup>9</sup> Electro Aventuras | Vertifight Nacional Guadalajara 2010, en <https://www.youtube.com/watch?v=tx3-OPhjKuk>

### 1.3.3 Llegada a Guadalajara y proyección mundial

En Guadalajara, los jóvenes comenzaron a practicar el baile de distintas maneras, era común ver la práctica de la danza en algunas, fiestas, espacios públicos o instituciones educativas.

Llegó una época en donde el acceso a internet, y en especial, a la plataforma Youtube, se estaba popularizando cada vez más día con día.

De alguna manera existió una convergencia juvenil de todo tipo de clases sociales en el movimiento, pero aun así, la mayoría de los bailarines que han conformado la subcultura electro–dance pertenecen a un sector socioeconómico medio–bajo. Esto se justifica fácilmente al escuchar un poco de la historia de vida de algunos bailarines. Asimismo, el que los puntos de reunión se desarrollen en espacios públicos populares, el observar la manera en como se transportan algunos jóvenes del movimiento y el hecho de que a tan temprana edad exista la libertad de asistir a puntos de reunión sin el acompañamiento de un adulto, evidencian de alguna forma este hecho.

Danoteck relata que descubrió el baile cuando tenía 14 años ,a inicios del 2008. Mientras que el hermano trabajaba en Londres. Estando en contacto con uno de sus hermanos, Danoteck poco a poco se adentró a conocer la vanguardia de la música electrónica en ese entonces. A partir de un video en el que Spoke bailaba al ritmo de la canción “Tomorrow can’t wait” de David Guetta —video fue retirado tiempo después debido a los cambios de las políticas de derechos de autor en YouTube— fue cuando comenzó el interés por parte de Danoteck hacia este estilo de baile.

Danoteck comenzó a practicar la danza electro con un hermano. Ambos grababan videos mientras bailaban para después subirlos a YouTube —justo como los bailarines de Francia. Meses después de esto, Danoteck conoció a Geamtoon, por medio de redes sociales. Un día se vieron afuera de su escuela y tuvieron contacto físico por primera vez. En aquel entonces, Danoteck era el único bailarín de Guadalajara que Geamtoon conocía, y viceversa. Geamtoon notó la existencia de Danoteck a partir de un video<sup>10</sup> que circulaba en YouTube. Hicieron

---

<sup>10</sup> Tecktonik Gdl Danoteck, en <https://www.youtube.com/watch?v=XwluTMBaujY>

amistad a partir de redes con otros bailarines del AMG —Ruper, IZak, Hecteck, Slater, y Juane— y de esta manera, conformaron el primer equipo de electro-dance en Guadalajara llamado; TeckCrew. Con ellos surgió la iniciativa de organizar reuniones en distintos puntos de la ciudad a mediados del 2008.

Los principales espacios públicos en donde los bailarines se reunían eran la Basílica de Zapopan, el Kiosko de la Glorieta Chapalita, el Parque Hundido o en algún punto del andador en la avenida Chapultepec. Ahí competían de manera amistosa y grababan videos que proyectaban en las redes sociales.

Era común observar que los bailarines cambiaran de equipo, esto por diferentes motivos que se pudieran llegar a generar. El desarrollo de rivalidades y de compañerismo crecía y de esta manera la comunidad se consolidaba día con día.

Fue a mediados del 2009 cuando el TeckCrew se desintegró a partir de la decisión de Geamtoon, Danoteck y Juane de separarse y generar un crew más reducido llamado Imperial Dancers: un crew más enfocado hacia el *showbusiness*, pues en ese entonces era muy común que en Guadalajara se dieran conciertos de música electrónica en diversos puntos de la ciudad.

A través de una promotora de eventos conocida como “Pupis” —quien era la madre de Geamtoon— tuvieron la oportunidad de bailar en conciertos de Djs como Alex Gaudino, David Guetta y John Dewey, a la par de diversos eventos sociales como pasarelas de moda.

De igual manera se promocionaban con videos de mejor producción editados por Geamtoon. Fue así como de manera desinteresada, estos videos servían como inspiración para muchos bailarines. A finales del 2010 este crew se desintegró; aun así, nunca se dejaron de ver ni de practicar el baile juntos.

Fue en febrero del año 2010 cuando Daniel Brian Ávila Cortez llegó de Tijuana a Guadalajara. Para ese entonces, Daniel practicaba el baile desde Tijuana. Allá conoció a Moxtox y de esta manera se volvió parte de la comunidad electro-dance. Al llegar a Guadalajara, relata, que un día en la glorieta Chapalita hubo una reunión en donde se disputó con Daniel Girbau el alias de “Danoteck”. Pues así se hacía llamar también él. Siendo que Daniel Girbau tenía más apoyo

de las personas que se encontraban en ese momento, fue como se ganó el apodo y, de esta manera, Daniel Brian se quedó con el pseudónimo de “Dannteck”.

A los meses de vivir en el AMG, a Dannteck le surgió el deseo de comenzar a generar con mayor recurrencia puntos para que los bailarines se reunieran. Fue partir de redes sociales donde comenzó a organizar los conceptos de los determinados E-motion Points —puntos de reunión que no requerirían más que una libreta, una cooperación por cada participante para el premio del ganador y una bocina para que fueran llevados a cabo.

Poco a poco se enardecía el sentido de competitividad y afición por parte de los bailarines hacia el movimiento. Después, estos puntos de reunión serían adoptados por otras comunidades en diversos estados de la república sin la necesidad de establecer un contrato, acuerdo o alguna licitación de por medio para utilizar el nombre de E-motion con Moxtox. Esto sucedió sin problema alguno gracias a que Moxtox entendía que eso sería únicamente una limitación para el crecimiento del movimiento y para la popularidad de la marca E-motion. De esta manera, la comunidad comenzó a concebir a las competencias E-motion como los torneos oficiales de mayor importancia en México, mientras que los E-motion points pasaban a ser reuniones con torneos más casuales. La realización de un E-motion point era aproximadamente una vez al mes o cada mes y medio. El primer E-motion point se llevó a cabo en la basílica de Zapopan el 12 de marzo del 2010 con la modalidad 2 vs 2 —batallas en parejas.

En aquel entonces, Dannteck daba a conocer la información en relación a estos primeros puntos de reunión por MySpace y Metroflog. Con el paso del tiempo emigró a utilizar las redes de Facebook y YouTube para lo mismo. Junto con Moxtox empezó a gestionar el sitio [deww.culturaelectro.wordpress.com](https://culturaelectro.wordpress.com/)<sup>11</sup> Siendo éste el principal y único sitio de internet en relación al electro-dance en México. Ahí se difundían noticias sobre los eventos, los videos más recientes y todo tipo de temas en relación al movimiento.

---

<sup>11</sup> Sitio web de cultura electro, en <https://culturaelectro.wordpress.com/>

Otros equipos que surgieron en ese periodo fueron; los Elements Crew, Electro Light, Lovs Crew, OFF, Olders Crew y por supuesto, el Opem Crew — fundado en un inicio por Kozmo y Adaair Preciado “Borteck”.

Entre el 2008 y 2010 era común utilizar como punto de reunión la Plaza Galerías por los adolescentes en Guadalajara. Danotek relata una anécdota curiosa en aquella plaza. Un día se encontraba tranquilamente con sus amigos cuando de pronto un extraño se acercó con él para avisarle que Borteck había hablado mal de él junto con otros chicos en la plaza. Este mismo extraño fue con Borteck y Kozmo y les dijo lo mismo, pero de Dano y su crew. De esta manera se generó una masa de personas afuera de Plaza Galería y Borteck confrontó contra Danotek con una batalla.

Danotek define ese momento como su primer enfrentamiento hacia una verdadera rivalidad. Fue hasta el primer E-motion point —que se menciona con anterioridad— cuando Danotek se dio cuenta de la verdadera capacidad y el innovador estilo de Borteck y Kozmo . Esto al darse cuenta que ambos rompían con los movimientos convencionales del baile, utilizando incluso objetos como gorras, playeras o paletas de una manera original al combinarlos con pasos. Siendo que Danotek y Geamtoon estaban más apegados al estilo de baile de cuando se conocía al electro-dance como milky way. Borteck y Kozmo ganaron la batalla con su originalidad. Estos cuatro bailarines ya resultaban ser populares dentro del movimiento, esto solo hizo que su rivalidad se diera a conocer más dentro de la comunidad.

La primera competencia oficial de E-motion en Guadalajara se llevó a cabo el 8 de Mayo del 2010 en las instalaciones de UVM Norte. En ese momento, Danntek tenía 16 años. Queriendo emprender y sin los suficientes contactos como para conseguir un lugar adecuado para la competencia, Danntek recibió ayuda de Geamtoon para llevar a cabo el evento —pues Geamtoon estudiaba en la anteriormente mencionada institución— El ideal de Danntek siempre buscó que existiera una rivalidad sana y sentido de competencia constante entre la comunidad de bailarines.

E-motion se fortaleció y de esta manera comenzaron a generarse más eventos en distintos estados de la república. Cabe mencionar que, junto con E-motion, Danoteck gestionaba su propio concepto de eventos bajo el nombre de electro-points, desarrollándolos en los mismos puntos de reunión que se mencionan con anterioridad —glorieta Chapalita, andador Chapultepec o el kiosko de la basílica de Zapopan.

Los primeros bailarines en salir del país fueron Danoteck y Juane para la competencia Vertifight World 2011 en París. Ambos se apropiaron del nombre para conformar un dúo llamado "OverKill" y presentarse allá de esta manera. Para finales del 2010, ambos habían tenido la oportunidad de visitar juntos varias ciudades como jurados a competencias de electro-dance, entre ellas; León, Celaya, Ciudad de México e Irapuato. Esto se dio debido a la popularidad que generaron al exponer su baile a través de videos viralizados en internet. Antes de esto, ambos contactaron a Youval y se dio la oportunidad. La razón principal por la cual se dio la oportunidad del viaje ya que era que el padre de Juane vivía en Italia desde hace tres años, sin ver a su familia. Danoteck relata que el viaje fue bastante emotivo en todos los sentidos.

Cuando llegaron a Francia se presentaron con Youval en la competencia. Danoteck relata que era increíble la cantidad de personas que se encontraban en el estadio Pierre de Coubertin. Con la presencia de 32 países, el evento tuvo que organizar distintas batallas de electro-dance para que sucedieran a la vez. Esto por el alto número de participantes y el límite de tiempo.

Previo a la competencia, se decidió que Juane fungiría como jurado y Danoteck únicamente lo acompañaría a la danza exhibición.<sup>12</sup> Esto sucedió dado que los gestores del evento consideraban que Juane tenía un estilo mucho más diferente al de Francia; siendo este un poco más auténtico, mientras que Danoteck se apegaba más al estilo de baile de los parisinos.

---

<sup>12</sup> Vertifight World 2011 | Show | Juane & Danoteck (Overkill – Mexico), en <https://www.youtube.com/watch?v=DW69EhOqMac>

Después de estar un mes en París, existió la oportunidad de agendar varias fechas para presentaciones como jurados en México. Los años 2011 y 2012 fueron cuando más viajaron Juane y Danoteck a lo largo de nuestro país.

A mediados del 2011 Danoteck se unió al Opem Crew junto con Roma, Kozmo, Borteck, Daniel Cabrales “Cabrales” y Christian Ramos “Sky”. Danoteck vio la oportunidad de crecimiento y desarrollo con personas con las que nunca antes había colaborado. El Opem Crew siempre reconoció un alto potencial por parte de Danoteck en el electro–dance. Danoteck se dio cuenta de que si quería trascender, tendría que dejar a un lado sus diferencias superficiales y unir fuerzas con quien había considerado sus rivales durante mucho tiempo. Aún así, la rivalidad que existía resultó ser siempre sana.

En junio del 2011, se elaboró una competencia de eliminatorias en donde se sabría quién representaría a Guadalajara en el primer nacional 1 vs 1. Kozmo le ganó a Danoteck, y Roma le ganó a Kozmo. La competencia nacional fue en Tijuana en octubre del mismo año, con la final de Roma vs Wisko —del equipo Dem Revelz—, siendo este último el ganador. Con esto, Wisko se ganó el reconocimiento por la mayoría de la comunidad electro–dance como “el mejor bailarín de electro–dance en México”. En ese entonces existía el compromiso por parte de Moxtox para que Wisko viajara a Francia, tristemente no fue posible que se recaudaran los suficientes fondos para que esto sucediera. Asimismo se le presentaron algunos problemas a Wisko al tramitar documentos para poder ir a salir del país. Por estos motivos, automáticamente Roma tomó su lugar y, de esta manera, se comenzaron a generar múltiples eventos en Guadalajara y a la redonda con intención de generar fondos para el viaje. Así, se logró que Roma llegara a Francia para representar a México por primera vez en una competencia internacional; el Vertifight Másters 2011. Roma fue eliminado<sup>13</sup> en octavos de final contra dos bailarines franceses; Fiasco y Miel, siendo este último el ganador de la competencia. Esto generó cierta tristeza e indignación por parte de la comunidad electro–dance en México. En ese momento existía una gran brecha de

---

<sup>13</sup> Vertifight Master 2011 | 1/8 Finals | Fiasco (Fra) vs Rooman (Mex) vs Miel (Fra), en <https://www.youtube.com/watch?v=fjbXZnUwcB4>

superioridad en cuanto al nivel de baile de los franceses a comparación del de nuestro país.

Cuando Roma regresa a México se le presentaron varias oportunidades para viajar un poco más como jurado. Después de la derrota Roma se dedicó a perseverar y mejorar dentro de su disciplina. Después del mundial, representó una gran inspiración para la comunidad electro–dance en México.

Para el año 2012, se volvió a generar un nacional en donde se escogiera a alguien para representar a México en el mundial de ese año. La final<sup>14</sup> fue Kozmo contra Mixer (Un bailarín de Irapuato). Este último ganó, pero de nuevo no se generaron los fondos por parte de Moxtox (quien tendría responsabilidad al ser el mayor promotor a nivel nacional).

Después de esta competencia, fue un periodo en donde por la desmotivación, Kozmo dejó de bailar y Danotek por igual se alejó un tiempo del movimiento para irse a vivir a la ciudad de México en búsqueda de la carrera de actuación. Roma continuaba bailando mientras cursaba la carrera de administración de empresas.

Entre el 2012 y 2013, surgieron otros eventos en más lugares de la república, tales como lo fueron; Opera Electro desde Durango, Look My Electro de Celaya o Armit en Nayarit. De alguna manera, cada ciudad había desarrollado ciertas peculiaridades en relación con su comunidad, a los eventos y al estilo de baile que manejaban. Estos dos años fueron de mucha popularidad para el movimiento. El subgénero de música electrónica, dubstep, comenzaba a generar popularidad, junto con esto las canciones que se bailaban en las competencias de electro–dance adquirían cierto estilo contagiado por la tendencia del anteriormente mencionado género.

Fue en marzo del 2013 cuando se llevó a cabo la última competencia oficial de E–motion en Guadalajara; el E–motion 7. Siendo una situación que desencadenaría una batalla épica dentro del gremio. Era Tijuana contra Guadalajara, Roma vs Wisko, de nuevo frente a frente. Roma resultó ser esta vez

---

<sup>14</sup> Mixer vs Kosmo | Final, Nacional E-motion 1 vs 1, en <https://www.youtube.com/watch?v=D-E7jx4QiKE&t=67>

ganador de la batalla<sup>15</sup>. De alguna manera, tantos sucesos que involucraron a través de los años a Tijuana y Guadalajara fueron generando una cierta rivalidad entre ambas ciudades.

El 2013 fue un año donde algunos bailarines de la comunidad electro–dance se alejaron de la esencia original del baile al querer combinar la danza electro con pasos de krump<sup>16</sup>, tutting, o de break dance en exceso. Rompiendo de esta manera la fluidez y el ritmo de los pasos clásicos de la danza electro. El movimiento se estaba yendo por un camino completamente distinto y muchos bailarines comenzaban a generar este estilo sin dominar en un 100% las bases del electro–dance. El equipo que marcó y dejó como sello a la comunidad electro–dance estas nuevas tendencias de pasos, fue Dirty Visión, de la Ciudad de México. De alguna manera esto funcionó, y al momento de exponerse en competencias de baile, el nuevo estilo llegó a llamar la atención de las nuevas generaciones de bailarines. Así es como surgió una diferencia de mentalidades en relación con la gente que apoyaba esta nueva tendencia sobre el estilo del baile, y quienes se apegaban más a las bases originales del electro–dance.

En el 2013 Danotek regresó a Guadalajara, y en ese mismo año, creó junto con Geamtoon la marca de eventos llamada Elite Dance League. Concepto de eventos que comenzó a cobrar gran popularidad a nivel nacional.

Al final, gracias a eso, muchos bailarines de la vieja escuela se retiraron, algunos no por gusto, sino porque no se podían adaptar a estas nuevas tendencias, y de alguna manera quedaban mermados por las nuevas generaciones en las distintas competencias que se llegaron a realizar en el 2013.

Fue en el año 2014 cuando más gente dejó de bailar. De alguna manera, el movimiento estaba perdiendo popularidad entre los jóvenes. Danntek, por ejemplo, se vio obligado a enfocarse dentro de su negocio. Aún así, se ha mantenido

---

<sup>15</sup> K.O. Roman(opem) vs wisko( D.R ) e-motion 7, en [https://www.youtube.com/watch?v=XjH\\_anYkL8I](https://www.youtube.com/watch?v=XjH_anYkL8I)

<sup>16</sup> Krump: baile urbano creado en Los Ángeles, California. Caracterizado por utilizar movimientos libres pero marcados de una manera expresiva y casi violenta.

intermitentemente activo visitando las distintas reuniones que de pronto se realizan hasta la fecha.

En el 2015 Danoteck se juntó con Cabrales, Roma y Kosmo. Con la intención de volver a juntar el Opem Crew con un solo objetivo: ganar el torneo nacional en León de ese año con un estilo evidentemente apegado a las bases de la danza electro, completamente alejado de la tendencia en el baile de aquel entonces. De con esa idea arriesgada, quedaron como campeones.<sup>17</sup> Gabriel Cuevas, al ver el éxito de Opem en el nacional del 2015, quiso invitar de nuevo a Danoteck a Tijuana, esta vez junto con Kozmo, a una competencia 2 vs 2.

En Julio del 2015, Rozzen le propuso a Roma por medio de una llamada la intención de generar un equipo para asistir y representar a México en la competencia mundial Vertifight World 2015. En un inicio Danoteck se oponía a esta idea. Un mes después, Roma y Danoteck viajaron a Durango como jurados a un evento. Ahí, ambos congeniaron más con Rozzen y Pulga y asimismo se dieron cuenta de sus capacidades en la danza electro. Platicaron a detalle la idea del equipo y de esta manera, Danoteck le planteó a Rozzen y a Pulga la idea de vivir en Guadalajara por algunos meses para poder ensayar para el nacional. Esto sucedió y a los dos ensayos en la cochera de Danoteck, surgió el nombre del 8pem Crew, con la integración de; Roma, Cabrales, Danoteck, Rozzen y Pulga.

Entrenaron intensivamente durante un mes, siendo altamente críticos y con propuestas cada vez más constructivas. El tiempo pasaba mientras que Rozzen y Pulga se adaptaban fácilmente al estilo del Opem Crew. Las cosas se pusieron complicadas cuando de pronto Cabrales se fracturó el pie, por resta razón dejó de asistir a los ensayos y por ende se perdió la competencia. Roma le tuvo que decir adiós al equipo por cuestiones laborales semanas después de que esto pasara. En ese momento, Kozmo se encontraba nuevamente decepcionado porque no había nadie “original”, la motivación estaba por los suelos. Con solo cuatro bailarines, el equipo decide incluir a Geamtoon, pues estaban a menos de un mes

---

<sup>17</sup> Nacional de Teams León Gto. 2015 | Final | Dirty Vision vs Opem, en <https://www.youtube.com/watch?v=uKhBj8GJ07Y&t=212s>

y necesitaban un mínimo de cinco participantes para poder participar y armar las coreografías (después de imperial Dancers, Geamtoon se mantuvo activo en la escena internacional como bailarín en solitario, explorando más las disciplinas del krump, el hip–hop y el popping<sup>18</sup>).

Danoteck hace énfasis en su relato sobre lo complicado que fue trabajar con Geamtoon durante el ensayo. Geamtoon solía oponerse a las diversas propuestas que hacía el resto del equipo. A cuatro días de la competencia, Geamtoon se equivocaba, cometía errores y de alguna manera se vivía una tensión en todo el equipo. Una noche después de un ensayo, Geamtoon se fue una noche a su casa, cuando llegó recibió un mensaje por parte de todos los miembros del equipo en donde le pedían que por favor no fuera más a los ensayos. De alguna manera, Geamtoon se dio cuenta que todo era un bloqueo mental. Al día siguiente practicó por varias horas y finalmente se presentó elaborando la coreografía fluidamente y sin error alguno.

Por otro lado, Danoteck tenía la exigencia de los primeros años de la escuela de medicina. Aún así, se daba el tiempo de entrenar de 4:00 pm a 9:40 pm diariamente. Otras de las adversidades que se vivieron en ese momento fue que la familia de Kozmo se tuvo que ir a vivir a Tepic por motivos laborales en medio de la competencia. Se vivió una fuerte tensión por parte de todos, e incluso, el mismo Kozmo por poco y tira la toalla. No fue hasta una conversación que tuvo con Danoteck cuando se dio cuenta de todo lo que estaba arriesgando por no intentar. Kozmo había conformado el Opem Crew, Kozmo había sido el maestro definitivo de todos hacia perfeccionar la danza. Kozmo era el cerebro detrás de las coreografías. Con palabras motivadoras de Danoteck, Kozmo se decidió a seguir en los entrenamientos, hasta llegar a la competencia con la frente en alto.

Todo fue un verdadero sacrificio, pero al final valió la pena. Lograron juntar los fondos necesarios para asistir a la competencia de diferentes maneras:

---

<sup>18</sup> Popping: estilo de baile callejero originario en Fresno, California, en la década de 1970 en el que se contraen los músculos del cuerpo creando un efecto «robótico». Esto se hace continuamente al ritmo de una canción y en combinación con diferentes posturas.

trabajando, vendiendo cosas, pero definitivamente algo que ayudó a generar una buena parte del dinero fue el evento llamado Elite Show Case, organizado por Danoteck. En ese evento, Danoteck juntó distintas disciplinas de danza urbana, como lo fueron; break dance, hip–hop, contemporáneo, popping, wacking, ballet y por supuesto, electro dance en una puesta escénica dentro del teatro del IMSS en Guadalajara. Se promocionó el evento, llegó a públicos distantes al mundo de la danza, y se contó aproximadamente con la presencia de 200 personas. En ese evento, se pudo observar una unión como nunca antes entre disciplinas de baile urbano en Guadalajara. De eso se pudo recaudar el dinero para tres boletos. Cabe mencionar que promotores de eventos en otros estados como Moxtox y Axxa no apoyaron en nada al 8pem Crew en el viaje —esto justificando que era una hibridación de equipos no valida.

Fue así como el 8pem crew llegó a Francia. Los recibió Youval y Steady en el estadio Pierre de Coubertin. Motivados con un sueño de trascendencia, fueron avanzando en la competencia hasta llegar a la final<sup>19</sup>. Ningún otro país a parte de Francia había ganado la final en la historia de los torneos Vertifight mundiales. Todo Europa estaba con México.

El día de la competencia mundial se hizo un streaming que se volvió viral a nivel nacional. Se compartía el orgullo de la comunidad electro–dance en México y en el mundo por medio de redes sociales. Felicitaciones por parte de bailarines de todas partes llegaban a los perfiles de los integrantes del 8pem Crew. Diversos blogs en relación con el arte, la cultura o la danza, como la academia de baile de Jalisco o PlayGround compartieron la noticia en redes. Sin embargo, nunca se dio el espacio para hablar de la noticia en un medio masivo de comunicación o en periódicos de Jalisco.

Steady le comentó a Danoteck que siempre estará agradecido con México por lo que sucedió ese día. Steady también le mencionó que México ha sido uno de los principales exponentes de la danza electro a nivel mundial. Siendo pioneros en la innovación del estilo. Al final del evento Danoteck tomó el micrófono para

---

<sup>19</sup> Vertifight World 2015 | Final | C4 (France) Vs. 8pem (Mexico), en <https://www.youtube.com/watch?v=sEIAoF244-w&t=626s>

dejar un mensaje positivo en manera de agradecimiento hacia la comunidad electro–dance en Francia.

#### **1.4. Contexto**

Después de que el movimiento perdiera potencia y que el E–motion se desintegrara, cada estado comenzó a enfocarse en lanzar sus propios proyectos o marcas de competencias de baile. Por ejemplo, Rozzen y Pulga se dedicaron a impulsar la academia 8 beats en Durango —academia de electro–dance que tiene Rozzen—, la cual después pasó a llamarse como electro–dance bootcamp. Actualmente Durango es la ciudad con mayor número de electro–dancers activos en México gracias a esto.

En Guadalajara, a pesar del gran logro internacional que se había generado, la comunidad se fue reduciendo con el paso de los años. Sin embargo, los integrantes del equipo 8pem Crew (con excepción de Kozmo) siguen activos en la escena electro–dance nacional e internacional. De alguna manera, después de ser reconocidos a un nivel como lo es convertirse en campeones mundiales, tienen la puerta abierta a participar de manera más fácil en torneos internacionales de electro–dance. Tienen los contactos, tienen las personas y sobre todo, tienen la motivación para hacerlo y la intención de compartir lo que saben con la comunidad electro–dance. En el 2017 Rozzen y Pulga asistieron a una competencia llamada Move & Prove en Rusia. Un año después asistió Roma. Con esta competencia se logró llegar a un acuerdo con la comunidad electro–dance en Rusia para desarrollar un evento con la licencia de move & prove en Durango.

Son muy pocos los pioneros del movimiento que siguen practicando el electro–dance. Estos mismos de vez en cuando siguen publicando videos en redes sociales mientras danzan. Con esto, sigue el fenómeno de proyección mediática y así, competencias en otros estados de la república o del mundo voltean ver a estos bailarines para invitarlos. Esto ya sea como participantes o como jurados. Sin embargo, no existe verdaderamente un colectivo unificado de electro–dance que conviva y practique con la misma recurrencia como sucedía años atrás en el AMG.

Actualmente el electro–dance convive en el mismo ecosistema que otras danzas urbanas. Los sábados por la tarde, bailarines de distintos géneros se reúnen a convivir en el andador Chapultepec. Entre los géneros destacan; el hip hop, el krump y por supuesto, el electro–dance.

La comunidad electro–dance se encuentra intermitentemente activa. Esto quizá por la falta de interés común o por el sin fin de implicaciones que tiene la vida cotidiana. Las generaciones que iniciaron con el movimiento en México día a día van adquiriendo más responsabilidades conforme se van haciendo más viejos.

De esta manera, es responsabilidad de aquellos que han trascendido en el movimiento contagiar de la misma pasión con la que ellos lo vivieron a futuras generaciones.

## **2. Desarrollo**

### **2.1. Sustento teórico y metodológico**

El electro–dance es una expresión artística y cultural. Un baile llevado a cabo al ritmo de múltiples subgéneros de la música electrónica, en el que cada país y cada grupo ha tenido la oportunidad de aportar de manera creativa al estilo. De esta manera, el movimiento guarda ciertos elementos en común que se mantienen y evolucionan a la par a lo largo del mundo.

Existe una conformación de identidad a partir de una pertenencia grupal en relación con todo un mercado de consumo y determinados códigos culturales, como lo serían el peinado o el vocabulario con el que se comunican. La práctica de este movimiento se desarrolla en competencias o exhibiciones en espacios públicos o privados. Para comprender la importancia sociocultural y antropológica detrás de este estilo, es necesario tener en cuenta algunos aspectos tanto del grupo de bailarines como de la conformación de la danza. Para ello se propone un acercamiento a los siguientes conceptos:

- Movimientos culturales
- Arte como forma social
- La danza urbana

- Movimientos juveniles y las subculturas urbanas
- Sociedad Red

- **Cultura**

Este término remite al trabajo humano de cultivar la tierra, aplicado al cultivo de la mente de las personas. En un inicio, se concebía al término con algunas fallas, como la de postular que había culturas avanzadas, o superiores, y culturas atrasadas o inferiores (Williams, 1981: 10). La cultura no tiene que ver con mejorar como humanos, en lo individual o en lo colectivo. No hay cultura superior ni inferior, simplemente hay culturas diferentes.

Siguiendo las ideas de Williams (1981: 38), el electro–dance podría ser también considerado un producto mercantil, relacionado con espacios de baile — clubes, antros— y ciudades grandes de clase media alta.

En los inicios del movimiento los bailarines asistían a eventos, ya sea públicos o privados, donde se comercializaban productos de la marca Tecktonik. Después de esto, comenzaron a involucrarse dentro de la gestión de eventos marcas que invertirían en las competencias de baile para promocionar o vender sus productos.

Esto tendría directamente un impacto cultural en la juventud francesa. Como tendencia de lo contemporáneo, el electro–dance sería parte de la cultura pop que estaba establecida a mediados del 2003.

- **Formaciones y movimientos culturales**

Williams (1981: 49–72) define a los movimientos culturales en expresiones concretas. Cuando un grupo logra imponer y seguir ciertas reglas de una actividad de expresión, ya sea artística, ideológica o lúdica, se genera una pertenencia grupal que admite variaciones sobre un mismo tema. Williams dice que hay cuatro formas de organizarse en torno a una actividad: gremios, academias, sociedades de profesionales y movimientos. Los movimientos son agrupaciones dentro de una escuela o tendencia —como factor de identidad, reglas y organización— que inicia

con cierto tono informal pero que puede tomar su propio camino, ya sea reforzando las bases o rompiendo con los paradigmas establecidos.

En las conformaciones culturales modernas, afirma Williams (1981: 58), hay dos vertientes en su desarrollo, una que enfatiza la conformación interna, en donde el movimiento se mantenga puro y no conforme hibridaciones a partir de la relación con otras tendencias culturales, y otros donde apuestan por consolidar relaciones declaradas y reales con otras organizaciones o movimientos.

- **La danza como construcción social**

Según Williams (1981: 94–121), las artes expresivas de índole individual o social, permiten una apreciación no utilitarista y directa, que se manifiesta a partir de señas en función de esa apreciación, provocando así la generación de una percepción y una reflexión en sus múltiples formas, constituyendo de esta manera el plano estético de las obras de arte.

El electro–dance combina la música —ritmo, melodía y armonía— en sincronía con los movimientos y señas del lenguaje corpóreo de las personas, sea en lo individual o en lo colectivo. Existen ciertas “señas” que emanan un significado y que se construyen en la convivencia cotidiana del movimiento. Un ejemplo de estas señas, serían las que los equipos de electro–dance generan con sus extremidades para crear un significado detrás de ellas que los representen.

Amparo Sevilla (2005:173) habla sobre el impacto de la aparición de nuevos estilos de baile en una sociedad como la de Jalisco durante el siglo XX. Los describe, uno a uno, sobre la idea de que el baile social tiene una singular relevancia cultural. El baile conjuga la música con el movimiento del cuerpo, poniendo en juego el erotismo, el goce con el ejercicio, al cuerpo individual con el cuerpo colectivo, además de ser un antídoto contra las tensiones del mundo laboral y familiar; una fórmula efectiva para alcanzar el éxtasis y la catarsis y permitir vínculos de identidad.

El baile también expresa las pertenencias sociales que se construyen en torno al territorio. Las escalas del espacio se articulan en el baile: la calle, el barrio, la ciudad, la región. Más que un pasatiempo, es una expresión simbólica de la trama

social. La danza es uno de los mecanismos en que la cultura toma un cuerpo y se manifiesta.

#### ● **Movimientos juveniles y subculturas urbanas**

Ignacio Molina (2009) plantea que los grupos de jóvenes con mayor edad viven y se mueven en ciudades insertas en la sociedad que funcionan dentro de un sistema normas y valores estrictamente establecido. A diferencia de otras subculturas urbanas del pasado, las nuevas generaciones no pretenden romper con la sociedad en las que se inscribe su periodo de vida. Pueden oponerse o resistir ciertos aspectos, incluso extremos, pero planteando una perspectiva hacia un cambio social de largo plazo.

La base de las subculturas urbanas son el sector adolescente, precisamente por el momento en la vida que tienen. La adolescencia se encuentra repleta de; definiciones, pertenencias, toma de conciencia y decisiones sobre lo que harán en términos laborales y sociales el resto de sus vidas (Molina, 2009).

Los adolescentes llegan a vivir en el autoconocimiento, en la insatisfacción, en la búsqueda, en el despertar al sexo y lo en incierto de la vida. El grupo que elijan depende factores sociales, geográficos y normalmente llega por el camino de sus amistades más cercanas y lo asumen en un rol parecido a la militancia política, con reglas de ingreso, reconocimiento de liderazgos, rituales y condiciones de pertenencia.

Las expresiones musicales y artísticas (pintura, gráficos, videos, narrativa, ropa, deporte, baile) son componentes fuertes dentro de la identidad. Molina (1981:49-171) describe las distintas subculturas urbanas como “tribus”, en las que encuentra con sus componentes relevantes: punks, cumbieros, emos, rolingas, góticos, straight edges, hiphoperos, skinheads, rastas y metaleros. Un aspecto interesante de este listado es el componente musical de estas expresiones que articulan verdaderas comunidades.

Puede ser que ciertos miembros de una tribu urbana se mantengan fieles a la militancia y la pertenencia en la edad adulta, estableciendo lazos de amistad duradera, e incluso familiares, con miembros de las tribus.

Este asunto se cruza con la comunidad electro–dance porque si se le quiere ver así, es efectivamente una tribu urbana —aunque el término resulta ser poco utilizado actualmente— cuyo eje de convivencia, cohesión, reconocimiento mutuo, pertenencia y liderazgo, gira en torno a la música y el baile. En términos generales, la lista de tribus urbanas precisa actualizarse en contextos específicos regionales o nacionales para de esta manera entender más su dinámica, sus ciclos, sus límites y potencialidades. En el caso del electro–dance, su vertiente y su conexión internacional le da un atributo de reforzamiento y de autonomía para que se pueda desarrollar libremente sin muchas restricciones ni condicionamientos del contexto en el que se desarrolle.

- **Sociedad red**

Otro aspecto relevante del movimiento electro–dance es su base de difusión y reforzamiento para reclutar miembros a partir de las redes sociales y la tendencia que existe en relación con el video multimedia. Al modo que lo planea Israel Márquez en su genealogía de la pantalla (Márquez, 2015), este es un factor que aparece frecuentemente en el desarrollo del movimiento electro–dance. El carácter transnacional de las redes sociales y su articulación vía internet y actividades colectivas que convocan personas de distintas partes del mundo agrupadas de tiempo en tiempo en ciertas regiones y capitales culturales (que funcionan como núcleos articuladores) se inscriben en los procesos de globalización como el que describe Cota (2000) en su reflexión sobre la globalización. La globalización indica la configuración de procesos y vínculos entre espacios transnacionales en los que las culturas locales adquieren nuevos elementos que permiten interactuar en otros contextos económicos y políticos (Cota; M., 2009, p. 11).

En México, como en otros países, se ha intentado explicar a lo largo de la última década en relación con determinados cambios políticos, económicos y sociales, como el debilitamiento del estado y el empoderamiento de iniciativas privadas; la industrialización de bienes simbólicos sobre las formas tradicionales de desarrollo y las relaciones locales; el crecimiento de las redes digitales para la

comunicación; crecimiento del papel de las culturas juveniles en la circulación y el consumo. Estas transformaciones han sido generadas por una nueva economía de la cultura y por la innovación tecnológica. Se adoptan marcos de análisis organizados en torno de nociones como economía creativa, ciudades creativas, capital cultural y capital social.

Las personas y los grupos arman en su vida, para tener sentido y mantenerse activos, prácticas de significación que pueden estar referidas (o no) a un ámbito mediático, pues la manera más común de apropiación de significados y comunicación es la física y la verbal. Las redes son el medio por el cual el intercambio de significados satura al mundo. La diferencia entre pasar por los medios un proceso o aspecto de la vida social lo marca la intención y la decisión del poder político: ¿Quién controla qué de la vida de las personas? Antes, los medios de comunicación masiva solían ser un instrumento de la clase dirigente sobre la población que sometían —sin darse cuenta necesariamente—. Es por eso que el poder nunca resulta ser ajeno a la representación (Castells, 2009).

En la posmodernidad de fines del siglo XX aparecieron generaciones de jóvenes variadas y novedosas. Feixas dice que se trata de juventud que no se quiere comprometer, pero está en constante búsqueda. Una ventana a estas generaciones del siglo XXI muestra a las diferentes clases de jóvenes con sus redes sociales en internet. Ahí, se expresan de manera colectiva mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados en el tiempo libre. Este hecho da pauta a la aparición de “micro-sociedades juveniles,” dotadas con cierto grado de autonomía (Feixa; C.; Saura; J. R. & Costa; C., 2002).

## **2.2. Planeación y seguimiento del proyecto**

- Descripción del proyecto

*Manos libres* es un proyecto que nace a partir de la necesidad de darle voz a un movimiento juvenil que ha desarrollado múltiples logros a lo largo de los últimos años, dentro del AMG y en el mundo.

Este proyecto se encuentra dividido en dos etapas; la primera consiste en la realización de una investigación y un teaser documental con el material de archivo generado durante el semestre y la segunda, la producción de un documental mejor elaborado que pueda difundirse a través de festivales y distintas ventanas de exhibición.

Con intención de fomentar la danza, el arte y la cultura. Este proyecto pretende ser comprendido desde la premisa de; “Vale la pena hacer lo que amas”. El documental se construiría a partir del seguimiento a una serie de situaciones cotidianas con cierto sentido y relación que muevan la historia de Danoteck, Roma y Kozmo, principalmente. Esto junto con su historia a modo de testimonio como campeones mundiales.

- Plan de trabajo

Para la elaboración de este proyecto, se investigó y recabó información de diversas fuentes como; entrevistas con personajes del movimiento, libros, artículos de internet, blogs y registros mediáticos en redes sociales. Todo esto para desarrollar una perspectiva general sobre el movimiento electro–dance en el AMG.

El proyecto se ha dividido en dos etapas generales. La primera, durante el semestre de primavera 2019, incluyó un primer acercamiento con entrevistas y registro audiovisual hacia las algunas de las figuras más relevantes del movimiento en el AMG, un acercamiento a la algunos espacios cotidianos del desarrollo del movimiento y la edición de un primer corte del material generado.

Para el periodo verano 2019 se llegaría con una carpeta de producción en donde se plasme de manera estética la sinopsis, planificación de secuencias, apuesta fotográfica y apuesta sonora final del documental sobre el material generado en la primer etapa del PAP. Se seguiría con la producción de éste y se generaría un primer corte con resolución full hd y sonido estéreo.

Previo a la investigación, identifiqué y contacté a partir de redes sociales a algunos de los principales exponentes de la escena electro–dance en el AMG — Danoteck y Roma—. Posteriormente, se definieron los conceptos a desarrollar en el marco teórico y se trabajó la parte de los antecedentes estableciendo contacto

con más personajes que pudieran ayudar a contar la historia y el contexto del movimiento —Moxtox y Dannteck—. Se generaron entrevistas en momentos específicos, se planificaron y se rodaron algunas tomas ajenas a los testimonios para avanzar en la producción del documental junto con la investigación.

Después, se revisó el material grabado y se le mostró al coordinador de la carrera Andrés Villa un primer acercamiento al material para discutir como podría continuar el proyecto durante verano.

- Las actividades que se consideran

Generación de entrevistas, registro de situaciones de la escena electro–dance, generación de planos montados o ficcionalizados. Para cada día de rodaje se contó con el apoyo de distintas personas para apoyar múltiples tareas.

La intención es que la producción tenga la suficiente calidad como para entrar en festivales y posteriormente en otras ventanas de exhibición para que esta historia llegue al mayor público posible. Cada colaborador que haya hecho posible el proyecto entraría dentro de los créditos de la producción.

- Recursos necesarios

Cámara Canon 5d mark III, cámara Sony rx100 mark IV, grabadora Tascam dr70D, estabilizador Ziyun Crane, trípode manfrotto, Shoulder Rig con follow focus, caña y zeppeling.

- Desarrollo de propuesta de mejora

Se estableció contacto con Roma un 3 de enero del 2019. Roma le comentó la idea del proyecto a Danoteck en esa misma semana y a partir de ahí, se gestionó todo para tener el primer contacto el día 30 de enero del 2019.

Ese día se aprovechó para congeniar con los sujetos de estudio, platicarles el proyecto y asimismo poder conocer un poco de lo que había sucedido desde la última vez que nos habíamos visto —en 2014.

El 16 de febrero del 2019 se generó una primera entrevista a con Román y Danoteck —sin sonido de calidad— para conocer un poco de la historia del

movimiento y generar algunas bases de información para el reporte. Junto con eso, aproveché ese fin de semana para rodar un video que servirá como material para el documental. De alguna manera, la producción de ese video fue en agradecimiento a que me dejaran retratar su historia y para que vieran mi talento detrás de cámaras, al final ese video se terminó difundiendo por Instagram por medio de la cuenta de I love this dance.

Posteriormente se definieron preguntas definitivas de investigación asesoradas por Rogelio Villarreal y se entrevistó de manera virtual a otros sujetos clave que ayudaron a completar el reporte de investigación a lo largo del semestre. Se trabajó gran parte del marco teórico durante este periodo.

Después de esto, se planificó el inicio y cierta parte del documental para proceder a producir con el equipo técnico completo de producción una entrevista a Danoteck. Para esto se necesitaron dos días de producción en su casa; el primero el 26 de abril del 2019 y el segundo el 1 de mayo del 2019.

El 11 de mayo del 2019 se dio cobertura audiovisual dentro de un estudio de danza llamado The Move Center, ubicado en Av. Del Tule núm. 741 en Zapopan, donde únicamente se hizo registro de Roman y Danoteck impartiendo una clase de electro–dance.

El 12 de mayo del 2019 se dio cobertura a un torneo de múltiples danzas urbanas llamado OEE (Originalidad Etilo y Esencia) en donde hubo batallas de break dance, wacking, hip–hop, voguing y por supuesto, electro–dance. El evento se desarrolló en un gimnasio de basquetbol ubicado en la calle Contreras Medellín #236A en San Pedro Tlaquepaque. Ahí hubo la oportunidad de entrevistar a Miel —un bailarín de electro–dance francés activo desde el 2007—, Rozzen y otros bailarines. En ese evento, se hizo presente por igual Edgar Alain Sánchez Escalante, mejor conocido por su nombre artístico como “Spellcaster” . Quien ha sido uno de los principales Dj’s y productores musicales de la escena electro–dance a nivel México e internacional. Me di cuenta de que falta explorar aún esa rama y podría incorporarla dentro del reporte de investigación.

### **3. Resultados de trabajo profesional**

A partir de las múltiples entrevistas que se generaron me adentré a conocer una perspectiva general del desarrollo del movimiento electro–dance en el AMG y en el mundo. La mayoría de las personas que entrevisté para el desarrollo de este proyecto comenzaron a bailar entre los 14 y 16 años. Cada quien alcanzó cierto nivel de trascendencia y éxito dentro del movimiento en determinados periodos de tiempo.

A la competencia que asistí, participaron un total de dieciséis bailarines dentro de la categoría electro–dance, de los cuales seis vinieron de otras ciudades —como Colima y Tepic— y diez resultaron ser tapatíos. Habían pasado dos años desde que se realizó el último gran evento de electro dance; el Golden Kings Battle en febrero del 2016. Mucha gente pasaba alrededor del lugar al escuchar la música electrónica y, de esta manera, se daban el tiempo para observar desde afuera. Fue organizado por un joven apodado Jay Funk junto con el patrocinio de algunas marcas tapatías. Quien ayudó a gestionar la categoría de danza electro fue un joven apodado Blades—quien actualmente resulta ser un bailarín de alto nivel y presencia en el movimiento—. Ambos tenían una expectativa más alta en cuanto al número de asistentes, pero aún así se sintieron satisfechos con todo lo que se pudo generar dentro del evento.

Lo que pude intuir al estar en contacto con la comunidad electro–dance es que la mayoría de los jóvenes parecen ser de un sector socioeconómico medio–bajo. Esto podría sonar como un prejuicio, sin embargo al interpretar ciertos códigos detrás de las conversaciones que escuchaba, al observar a detalle la condición de las prendas de algunos bailarines y a través de un discurso donde el organizador, Jay Funk, explícitamente dijo “muchos de los que estamos aquí no hemos tenido un camino fácil”. Es ahí cuando intuyo y se genera mi hipótesis.

Danoteck y Roma imparten eventualmente clases de electro–dance en distintos estudios de danza de la ciudad. Ahí, la comunidad electro–dance asiste y paga por un espacio de aprendizaje con ellos. Ambos asisten a las reuniones en Chapultepec y se reúnen en privado para practicar la danza. Actualmente tienen la idea de generar algo como lo que hizo Rozzen en Durango, sin embargo las

actividades profesionales de ambos resultan ser un verdadero reto para ser igual de constantes como lo solían ser hace tres años en el electro–dance. Ambos bailan, pero es en la gestión de eventos donde difícilmente se pueden involucrar actualmente.

Al final de la competencia del 11 de mayo, Roma, Rozzen y Danoteck hablaron con Blade para motivarlo a seguir adelante haciendo eventos. Blade menciona que realmente se decepcionó por la comunidad. Había pasado bastante tiempo desde el último evento y menciona que simplemente no puede estar detrás de ellos, dice que hagan lo que quieran. Rozzen está estrictamente en contra de esta idea, él piensa que muchas veces la comunidad tiene la intención de reunirse, sin embargo siempre deben existir esos líderes que hacen que las cosas sucedan y que motiven a la gente.

En la entrevista que se pudo generar con Miel se retrató su percepción hacia sobre la comunidad electro–dance en México. Ama al país y menciona que en Francia están muy agradecidos con todo lo que se ha generado aquí por el movimiento. Miel relata que lo mejor de ser parte de esta comunidad, ha sido poder compartir la experiencia del baile con gente de todo el mundo. Miel es consciente que en México no existe el mismo campo de oportunidades para profesionalizarse dentro de la danza que en Francia. Algo que cabe destacar del comentario de Miel es que considera al electro–dance como una subcultura underground, en donde la gente que está ahí es porque verdaderamente quiere pertenecer. Desde su perspectiva, el electro–dance debe de ser algo que la gente practique de lleno en sus vidas y no a medias, algo que se le dedique el tiempo que merece para mejorar y que siempre se cuente con el deseo de querer trascender.

Al final de la competencia se tuvo la oportunidad de entrevistar a seis bailarines de manera aleatoria, en donde nos expusieron para ellos que era la danza y el por qué bailaban. Resultó muy interesante ver los comentarios de los entrevistados. Un chico dijo que bailaba para salvarse, otro mencionó que para expresar todo lo que no puede decir. En sí, todos observan a la danza como un acto de liberación.

Lo principales sujetos de estudio nos brindaron información a detalle en relación a los hechos históricos más significativos para el desarrollo del movimiento en el AMG. Aún falta fomentar la generación de espacios de exposición pública para que más gente descubra y se sume al movimiento. Esto sólo será posible por los propios miembros de la comunidad.

#### **4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto**

- **Aprendizajes profesionales**

Puedo decir que el poder acercarme a este movimiento y estudiarlo a fondo me permitió extender mi conocimiento en relación con la conformación de las culturas suburbanas y los movimientos sociales. Ha sido una gran aportación a mi formación como comunicólogo.

Tuve la oportunidad de aplicar distintos campos de acción que he aprendido a lo largo de la carrera. Desde la investigación, el análisis y la producción audiovisual este proyecto.

Volví a entender que no puedes tener control de todo lo que gira alrededor del registro. Es necesario dedicar una buena planeación, mantener la calma y sacar provecho de la espontaneidad de los momentos que se registren de manera audiovisual.

El trabajar con un documental a modo guerrilla me resultó una experiencia altamente formativa. Visualicé este PAP como un verdadero reto, yo sabía que tendría un equipo de producción intermitente y poco comprometido este semestre. Con el apoyo de algunos amigos que pudieron asistirme en sonido y traslado de equipo se consiguió material de muy buena calidad y contenido este semestre en las distintas situaciones que se generaron.

Pienso que me llevo demasiados aprendizajes profesionales verdaderamente significativos de este proyecto. Me acerqué a estudiar un fenómeno que nunca antes había sido abordado de manera académica. El tener que recopilar la información, discernir entre lo que tendría sentido y lo que no, y el buscar

referentes académicos en relación a temas de la sociología de la cultura me resultó un poco complicado, pero fue un proceso lleno de enseñanza.

Asimismo, para poder concordar con los tiempos de los bailarines fue algo complicado.

Desde que inicié la carrera me he ido armando poco a poco de mi propio equipo de producción. Utilicé las herramientas y soportes que tenía en mente desde un inicio y así mi visión se pudo ir materializando poco a poco. Pudo haber sido más fácil haberme incluido en otro equipo de investigación, sin embargo me siento satisfecho con los resultados generados en este semestre. Pienso que mi empatía hacia el tema me ayudó a desarrollar este proyecto con pasión y determinación a pesar de las complicaciones.

- Aprendizajes sociales

Pienso que todas las personas tiene algo que contar... pues vivimos en un mundo repleto de historias en silencio. Aspectos como la entrega, el esfuerzo y la dedicación de la comunidad me motivaron a realizar este proyecto. Ha sido bastante enriquecedor observar el rostro de los bailarines al enterarse que se está generando un documental alrededor del movimiento electro–dance.

Tengo una gran responsabilidad como documentalista al darle voz a un movimiento como este. Necesita ser una producción que haga un aporte a la cultura, que exponga el sacrificio que ha estado detrás y genere que nuevas audiencias que puedan empatizar con la pasión del movimiento.

Fui capaz de desarrollar un proyecto que ayudará a una comunidad a difundir sus logros e ideales. Me siento capaz de seguir con la producción con un equipo humano bien establecido, una guía más objetiva en relación al montaje y una planificación de secuencias de lo que reste.

Uno de los aspectos principales a retratar en este proyecto fue como la cotidianidad se presenta como un reto para que los bailarines continúen haciendo lo que aman. Desde esa premisa pienso que el público podría empatizar con la historia de este proyecto.

Si se logra una difusión correcta, la gente podría redescubrir el fenómeno que alguna vez fue moda y verdaderamente entender todo lo que ha estado detrás para que el movimiento electro–dance prevalezca. Se brindaría una mirada hacia esta subcultura, la difusión transmedia<sup>20</sup> del proyecto podría generar que más gente se sume a la comunidad y quieran conocer la historia detrás del movimiento.

- Aprendizajes éticos

Después de tener la primera experiencia con este PAP, sólo se hace más fuerte el compromiso que tengo con el proyecto. Me acerqué a entender todo el esfuerzo que la comunidad de bailarines ha puesto detrás para que se México sea pionero en el desarrollo del movimiento electro–dance.

Las principales decisiones que tomé fue el de enfocarme en quienes habían sido reconocidos mundialmente en el movimiento. Parto de ellos pues son quienes han puesto el nombre en alto de nuestro país a partir de representar poco a poco con el tiempo gran inspiración para otros bailarines. Queriendo partir de lo particular a lo general. Me di cuenta de la importancia de agregar pequeños testimonios de distintos bailarines de la escena electro–dance en el AMG — generándose en el evento al que acudí anteriormente mencionado. Pues también merecen hablar en el documental.

Quiero que ésta sea mi ópera prima en corto documental. Pienso que se podría extender el proyecto hacia el estudio del desarrollo de la escena electro–dance a nivel nacional con mayor detalle. Esto me motiva a pensar que de aquí podría generarse el boceto para un un proyecto de largometraje documental una vez que concluya mi carrera. Asimismo me doy cuenta que a la comunidad electro–dance les hace falta mayor calidad en los contenidos mediáticos que generan, en un mundo donde la mayoría de las veces los valores de producción valen más que el discurso u contexto de una pieza audiovisual. Es necesario que la comunidad electro–dance cuente con mejores producciones audiovisuales y asimismo se

---

<sup>20</sup> Transmedia: exposición y reproducción de un mismo tema o concepto a través de múltiples plataformas y medios de comunicación.

brinden visiones innovadoras para difundir de una manera más atractiva al movimiento.

- Aprendizajes en lo personal

En un inicio, la motivación de inscribirme en este PAP surgió por contar una historia. Antes de comenzar el semestre me encontraba dentro de un proceso de indagación y observación para determinar un tema que fuese lo suficientemente interesante como para desarrollarse en un documental.

Quería desarrollar algo lo suficientemente humano, una historia que valiera la pena contar... entrando en introspectiva me remonté a mi pasado y hoy con mucha honra puedo decir que me encuentro trabajando con los personajes que fueron mis ídolos en mi adolescencia.

Me siento muy satisfecho con el material generado en este semestre. Formé parte de la comunidad electro–dance en Tepic durante mi adolescencia, bailé por dos años y dejé de hacerlo por simple presión social. Pienso que las cosas suceden por algo... Mis primeros acercamientos a una cámara fueron grabándome mientras bailaba para después publicar los videos en redes sociales y generar retroalimentaciones por mis amigos bailarines.

El volverme a acercar con el movimiento hizo darme cuenta de que tengo que ir por las cosas que realmente deseo y perseverar hasta que puedan cumplirse. Me encantó como fue el proceso de redescubrimiento con mi tema de interés, podría describirlo toda una experiencia transformativa. Pienso que haber dejado el baile fue una decisión mala, precipitada e influenciada por mis padres... A partir de este proyecto pretendo ir en contra del estigma y de la burla con la que se ha señalado de manera despectiva el movimiento en México.

Pienso que esta investigación da pie para mucho más a trabajar. Como indagar en los contextos socioeconómicos de los participantes y así obtener datos cuantitativos que determinen conclusiones objetivas alrededor de la procedencia de la comunidad electro–dance en Guadalajara. O explorar el desarrollo de la producción musical dentro del movimiento a nivel nacional. Aunque mi interés

principal ha sido el desarrollo del documental, pienso que faltan datos duros y clave para comprender con mayor totalidad el desarrollo del movimiento.

## **5. Conclusiones**

Categorizo al electro–dance como una subcultura underground en donde se pueden unir personajes de todo tipo de contextos sociales y crear una comunidad.

Es una subcultura urbana, un movimiento, un estilo de baile que se ha desarrollado tanto en espacios públicos como privados para irse adaptando a nuevos subgéneros de música electrónica con el paso de los años.

La hibridación en cuanto al estilo de baile y el futuro que puede tener el movimiento siempre tendrá la influencia mediática por un lado. Los bailarines redescubren el baile a través de las redes sociales, lo viven en la calle y lo exponen en internet. Siempre existirán los pasos base originales, sin embargo, al ser una arte, cada quien puede vivirlo a su propia manera. El electro–dance se encuentra en constante contacto con otras disciplinas de baile como las que se mencionaron con anterioridad. Esto genera que los bailarines se inspiren pasos de otros estilos y puedan tener una libertad creativa adaptándolo al ritmo o estilo del electro–dance. Como se mencionó con anterioridad, hoy en día muchos bailarines tratan de exponer su danza experimentando con subgéneros de música electrónica que sean más agradables para el gremio fuera del electro–dance. Esto para que la danza se vuelva más popular y mayor público congenie con el movimiento, como lo podrían ser; el remix, eurobeat, electro latino, vocal house, entre otros.

Para todo es necesario el dinero, para los viajes, la ropa, la subsistencia del bailarín. Existe cierto flujo económico entre el movimiento; desde las entradas a las competencias, la comida que se vende en ellas, las clases que cobran los exponentes con trascendencia en el movimiento.

Considero que los hábitos de consumo que predominan en el movimiento electro dance son una convergencia entre las distintas tendencias que resultan ser populares dentro de la moda juvenil urbana; Los jeans entubados, el pantalón roto, el pants con el tiro largo, las gorras, los gorros, ropa deportiva de marcas como;

Nike, Adidas, Reebok o Vans relucen entre quienes conforman el movimiento electro–dance.

Después de elaborar esta investigación, puedo dimensionar de otra manera el desarrollo del movimiento electro–dance en el AMG y en el mundo. Nuestro país ha sido referente internacional gracias los logros que se han generado a partir de la empatía de la comunidad y el deseo de trascendencia por parte de algunos bailarines.

La gente descubrió el fenómeno en México a partir de los distintos medios que circulaban en internet y de esta manera se reprodujo esta actividad. Al mismo tiempo que jóvenes en Guadalajara descubrían los videos de Spoke o las competencias Vertifight, este mismo fenómeno sucedía en otras partes del mundo.

A partir del 2015 sucedió que en algunas redes sociales como Instagram o Facebook se comenzaron a reproducir con mayor velocidad contenidos mediáticos de diversos temas de interés juvenil, tal como lo fue la moda hípster o swag. La exposición de estas tendencias y más temas de interés juvenil, de alguna manera hicieron que el electro–dance fuera tomado simplemente por moda por muchos jóvenes entre los periodos del 2012 al 2015.

Como dinámica de agrupamientos y sub agrupamientos culturales, el electro–dance abre espacios y momentos para que la comunidad tenga una actividad que compartir constantemente, tanto para quienes estaban en modo bailarín, como para aquellas personas que realizan una labor o que solo se encuentran como observadores. A diferencia del hipster o del swagger —que son dos subculturas urbanas a las cuales algunos bailarines comenzaron a emigrar—, al electro–dancer, skater, o freestyler se les requiere algo más: una participación permanente y actualización constante para tener la capacidad de aportar de manera innovadora al espectáculo, atendiendo a las reglas de las competencias con otros grupos y no únicamente tener códigos de vestimenta o de comportamiento para pertenecer a la subcultura juvenil.

Cuando comencé este proyecto tenía cierto conocimiento alrededor de lo que me encontraría dentro del proceso de investigación. Pensé que enfocarme únicamente en el desarrollo a detalle del movimiento en el AMG me brindaría un

punto de partida para abordar de lo particular hacia lo general en este tema. Para poder entender el desarrollo del movimiento fue necesario estudiar los antecedentes de este en México y en el mundo. En nuestra ciudad nacieron personajes que han inspirado a una gran cantidad de bailarines alrededor del mundo.

Ya había realizado ejercicios de documental con anterioridad. La visión que tengo para este proyecto viene desde el corazón y requiere procesos de planificación, objetivación y producción que se desarrollarán a detalle dentro del periodo de Verano 2019.

## **6. Bibliografía**

Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.

Cota, M. (2000, Verano). Globalización y Relaciones Empresariales. Revista *Red*, p. 16.

Feixa, C.; Saura; J. R. & Costa; C. Editores. (2002). *Movimientos juveniles. De la globalización a la antiglobalización*. Barcelona: Ariel.

García, A. (2005). *Música y danzas urbanas*. Guadalajara: Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco.

Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.

Molina, I. (2009). *Tribus urbanas*. Buenos Aires: Kier.

Williams, R. (1981). *Culture*. Fontana: Paidós.