



Freestyle en batallas de rap como herramienta de libre expresión

Freestyle na batalha do rap como ferramenta de livre expressão

Freestyle in rap battles as a tool of free expression

Eliseo Diaz ^{a1}; Mateo Seminará ^{b2}

^a  eliseod957@gmail.com  0000-0002-4068-5863

^b  matoseminara@gmail.com  0009-0009-9871-3597

¹ Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina

² Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina

Recibido: 19-04-2023 • Aceptado: 03-07-2023 • Publicado: 27-07-2023

Resumen

El objetivo de este trabajo es analizar los sentidos de la producción juvenil de freestyle en batallas de rap como forma de expresión de jóvenes del centro de la provincia de Buenos Aires, Argentina; tomando el caso de raperos y organizadores de la competencia Molinos de Guerra. Mediante una perspectiva etnográfica y con entrevistas semi-estructuradas buscamos comprender cómo este formato de competencia propicia la expresión libre donde ocurre un corrimiento de las barreras que delimitan lo que se puede y no se puede decir. Y también de qué manera esta performance se presenta como disruptora en el contexto social de Azul, una ciudad intermedia de la provincia. En las conclusiones del trabajo mostramos como existen códigos intrínsecos en estas actividades, que hacen que todo ocurra de manera orgánica dentro de su contexto de producción, pero a la vez resulte llamativo para el exterior.

Palabras clave : freestyle; batallas de rap; performances; expresión libre; juventudes

Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar os significados da produção juvenil do freestyle nas batalhas de rap como forma de expressão dos jovens do centro da Província de Buenos Aires, a partir do caso dos rappers e organizadores do concurso Molinos de Guerra. Através de uma perspectiva etnográfica e com entrevistas semi-estruturadas, procuramos perceber como este formato de concurso promove a liberdade de expressão onde se deslocam as barreiras que definem o que pode e o que não pode ser dito. E também como essa atuação se apresenta como disruptiva no contexto social de Azul, cidade intermediária da província. Nas conclusões do trabalho mostramos como existem códigos intrínsecos nessas atividades, que fazem tudo acontecer organicamente dentro do seu contexto de produção, mas ao mesmo tempo marcante para o exterior.

Palavras-chave : freestyle; batalha do rap; performances; livre expressão; juventude

Abstract

The objective of this work is to analyze the meanings of the youth production of freestyle in Rap battles as a form of expression of young people from the center of the Province of Buenos Aires, taking the case of rappers and organizers of the Molinos de Guerra competition. Through an ethnographic perspective and with semi-structured interviews, we

seek to understand how this competition format fosters free expression where there is a shifting of the barriers that define what can and cannot be said. And also how this performance is presented as disruptive in the social context of Azul, an intermediate city in the province. In the conclusions of the work we show how there are intrinsic codes in these activities, which make everything happen organically within its production context, but at the same time it is striking for the outside.

Keywords : freestyle; rap battles; performances; free expresion; youths

Introducción

El Hip - Hop[1] es un fenómeno cultural realmente extenso, y no por la cantidad de años que pasaron desde su puesta en práctica, sino por la cantidad de aristas y ramificaciones que posee y que lo hacen casi inabarcable en su totalidad. Intentaremos aquí esbozar una introducción acerca de sus aspectos más importantes y fundacionales, que permita tener una mirada general de toda esta cultura.

Según Krs One (2009) la historia del Hip - Hop se puede dividir en edades, que hacen referencia al estadio en que se encontraba esta práctica en determinados momentos históricos, y permite observar los cambios que tuvo esta cultura desde sus inicios.

Edad Oscura o de la Revolución (1961 - 1971)

Se originó en un momento donde las instituciones de los Estados Unidos estaban siendo cuestionadas y su valor y autenticidad desafiadas. Las pandillas del distrito de El Bronx, en Nueva York, tenían un peso sumamente importante en la organización social de estas zonas. Ya no eran los pandilleros de trajes con tintes mafiosos de los 50, eran personas marginadas que veían en la violencia y la lucha armada una forma de pelear contra sus opresores y/o enemigos. Lo que comenzó como una revolución, terminó en varios años de violencia criminal, y las pandillas le daban estructura al caos (Chang 2015). *“Para los hijos de inmigrantes con padres ausentes, para los huérfanos que estaban fuera del sistema, para las chicas que huían de un entorno abusivo y para miles más, las pandillas eran un refugio, una fuente de comodidad y protección”* (Chang 2015, 72). Por la insostenible inseguridad, los clubes nocturnos cerraban y las *house parties* ya no se hacían, y los jóvenes buscaban nuevos lugares para juntarse. Con este escenario, la Sedgwick Avenue fue el lugar donde nació una nueva escenaailable de la mano de Kool Herc. Este vio la necesidad de aquella juventud relegada por la violencia y decidió musicalizar la avenida de su casa con unos *sound systems* que había observado en su país natal, Jamaica. Estos lograron democratizar el ocio y la diversión y llevarla al alcance de las clases más bajas y marginadas del país caribeño, y esto mismo hizo Herc en El Bronx. Lo particular en la música de este Dj era el *groove*, ritmo, y como se combinaba con los *breaks*, cortes, para aportar una sonoridad única y atractiva. Mientras que las pandillas poco a poco se apaciguaban, Herc popularizaba una nueva jerarquía de lo *cool*. Si bien los territorios seguían siendo importantes, la mecánica había cambiado (Chang 2015). *“Fue durante estos años turbulentos que la primera generación de hiphoperos nacieron”* (Krs One 2009, 19). En estos primeros encuentros fue donde se comenzó a ver la originalidad en las habilidades artísticas de quienes participaban, lo que luego se transformaría en un sello identitario del Hip - Hop.

Edad de la Luz (1971 - 1981)

Fue donde todas estas fiestas comenzaron a tomar la estructura de un movimiento urbano y único, y muchos de los primeros hiphoperos se dieron a conocer (Krs One 2009). Se empezaron a formar las primeras *crews* de baile que buscaban hacerse el nombre bailando mejor que las otras. “*Eran jóvenes con demasiada energía y personalidad como para adaptarse a los precisos pasos de baile grupales; Herc los llamaba ‘break boys’ o, para abreviar, ‘b-boys’*” (Chang 2015, 112). El músico estaba reemplazando al pandillero, aunque la violencia no sería nunca apaciguada en su totalidad. Lo que sí ocurrió en estos encuentros fue la puesta en evidencia de una gran capacidad creativa que surgía desde los estratos más bajos de la sociedad estadounidense.

Es sumamente sencillo ver similitudes en el baile de los b-boys con danzas como la capoeira brasileña, la rumba cubana o hasta con disciplinas como el kung fu chino (Chang 2015). La influencia de todo esto dentro de las disciplinas del Hip - Hop fue clave para dar la estructura característica del movimiento.

Los puertorriqueños renovaron el b-boying. Entre 1975 y 1979, las bandas de b-boys crecieron en cantidad, y muchas estaban parcial o mayormente integradas por jóvenes cuyas familias provenían de Puerto Rico. (Chang 2015, 155)

Aunque sin saberlo, todos estos movimientos que estaban surgiendo compartían una estética revolucionaria y juvenil. Estos jóvenes se habían obsesionado con la idea de mostrarse y probar su valor, sobresalir por su audacia y originalidad pese a las circunstancias en las que vivían.

Crear algo a partir de la nada, algo que nadie más tuviera, algo que el resto finalmente se viera obligado a admitir como único, como fuera de su alcance, algo que tal vez incluso lograra que otros –más importantes, más poderosos– se interesaran por ellos y les ofrecieran dinero y poder, o intentaran quebrar su espíritu. (Chang 2015, 147)

Edad de Oro o de la Conciencia (1981 - 1991)

Se trata de la época cuando el Hip - Hop se convirtió en algo consciente de sí mismo y comenzó a imponerse en el mundo. Muchos de los que hoy se consideran íconos de esta cultura surgieron en este momento (Krs One, 2009). Afrika Bambaataa fue uno de los artistas más influyentes, junto con su agrupación Zulu Nation. A esta se le adjudica ser quien comenzó a hablar de los “cuatro elementos” esenciales del Hip - Hop: el b-boy, el Dj, el MC y el Graffiti.

Los elementos

Según Krs One los elementos del Hip - Hop son el *Deejayin* (llevado adelante por el Dj. Crea y reproduce las pistas musicales mediante una mesa de mezclas), el *Breakin* (es la forma utilizada por los b-boys y b-girls para bailar el rap u otros géneros musicales del Hip - Hop), el *Emceein* (realizado por el maestro de ceremonias o MC, que es la persona que interpreta el género musical rap y también sus vertientes) y el *Graffiti* (una firma o texto cuya finalidad es impactar visualmente y llamar la atención de la misma manera que lo hace el rap). (Díaz 2020)

A estos cuatro elementos principales, se le suman también cinco elementos complementarios que ayudan a conformar la estructura del movimiento: el *Beat Box* (comúnmente se centra en el acto de crear sonidos rítmicos y el lenguaje de las partes del cuerpo, sobre todo en la garganta, en la boca y en las manos), la «moda callejera» (las tendencias de la ropa de los centros urbanos que permite identificar

a quienes practican la cultura), el «lenguaje callejero» (es el lenguaje urbano del Hip - Hop y los códigos lingüísticos de la comunicación verbal de las calles), el «conocimiento callejero» (el sentido común y a la sabiduría acumulada de las familias urbanas. Se trata de técnicas, frases, códigos y términos empleados para sobrevivir al interior de las ciudades) y el «emprendimiento callejero» (es la disposición de participar en la creación de un negocio, pero centrado en la motivación y en ser inventivo, creativo y autodidacta) (Krs One 2009).

Esta comunidad que había surgido en el distrito de El Bronx comenzó a crecer por las áreas urbanas de todo el mundo.

Algunas comunidades de Hip - Hop, por supuesto, están más desarrolladas que otras, y la comunidad de Nueva York, en parte porque es donde se creó el hip hop por primera vez, es la más desarrollada porque ha establecido la más compleja red de producción cultural. (Pihel 1996, 250)

Y también, los distintos países que lo fueron recibiendo, le dieron carácter propio al fusionarlo con sus costumbres y culturas. Las ramificaciones del Hip - Hop comenzaron, dándole gran amplitud al movimiento y saliendo de su nicho inicial en Estados Unidos.

El rap demostró ser la forma ideal para mercantilizar esta cultura. Se mostró como novedoso, maleable y ampliamente reproducible. Los discos de este género musical fueron variando según las épocas y según el país donde se producían, aunándose con otros géneros musicales populares. *“En 1986, el rap eclipsó a todos los demás movimientos”* (Chang 2015, 296).

Si bien la historia del Hip - Hop no puede reducirse a la historia del rap, esta última sí debe su existencia a la cultura que la engloba. *“La mayoría de la gente de hoy tiene un enfoque en el Hip Hop como un género musical, porque así es como la música rap se promueve”* (Krs One 2009, 34). Este pensamiento reduccionista comenzó a hacerse más popular a medida que la cultura iba rompiendo barreras territoriales y llegando a oídos de muchas personas.

Edad de Platino o del Poder (1991 - 2001)

La comunidad Hip - Hop comenzó a beneficiarse de la conciencia de sí misma establecida en la época anterior. Las expresiones de este momento fueron un cambio de imagen del movimiento. Se caracterizó por la poca originalidad en contraposición a instancias anteriores, pero con un gran alcance y éxito a nivel mundial (Krs One 2009).

Esta época de globalización trajo consigo, inevitablemente, tensiones entre el Hip - Hop como cultura con características disruptivas o como una mercancía de la industria. En este periodo, el poder se desplazó decisivamente hacia los monopolios de los medios y las corporaciones comenzaron a comprender la demanda global que este movimiento generaba. La consolidación del rap en los medios y discográficas afectó al contenido de la cultura, siendo las mujeres, por ejemplo, algunas de las que más perdieron (Chang 2015). Entonces, los artistas consolidados comenzaron a ser no solo los que producían éxitos, sino los que aseguraban una continuidad de productos en base a su trabajo e imagen (películas, libros, videos musicales, videojuegos). *“En el cambio de siglo, la generación del hiphop estaba ahora en el centro de un proceso capitalista global que generaba miles de millones en ingresos.”* (Chang 2015, 562)

Esta expansión industrializó un movimiento de bases revolucionarias, pero lo llevó a lugares que de otra forma no habría podido llegar. Se sembró la semilla del Hip - Hop en todo el mundo, dando pie a que muchas personas puedan ir más allá del simple consumo musical, descubrir y poner en práctica la forma de vida que esta cultura promovía. “La revolución cultural había sido ganada” (Chang 2015, 563).

Edad de la Información o de la Cultura (2001- actualidad)

Fue el momento donde, definitivamente, la cultura Hip - Hop y todos sus elementos se hicieron conocer públicamente en los centros urbanos y en las instituciones del mundo (Krs One 2009). La masificación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y así también la popularidad de las redes sociales, le dieron al movimiento un alcance único. Y un elemento clave para su popularización fueron el *freestyle* y las batallas de gallos.

El *freestyling* (improvisación) comenzó en la década de los 70 con los bailes, como un esfuerzo por modificar y personalizar las danzas populares. Se trataba de hacer lo propio dentro de estas danzas típicas y enfrentarse a otros grupos de bailes para ver quien era el mejor improvisando. Actualmente el *freestyle* es un asunto del MC, quien crea espontáneamente rimas, sin antes haberlas pensado ni escrito (Krs One 2009).

Cualquier discusión que pregunte si el rap es poesía oral debe comenzar, y quizás terminar, con un estilo libre. Freestyling—rapear espontáneamente sin materiales escritos previamente—es la forma en que los MC luchan entre sí para ver quién es el mejor rapero. También llamado ‘fuera de la cabeza’ y ‘rapear desde la parte superior de la cúpula’, el estilo libre es, por definición, una actuación en vivo. Está compuesta e interpretada simultáneamente. (Pihel 1996, 252)

El *freestyle* es un fenómeno en el cual cualquier elemento sirve: lecturas, noticias, programas de televisión, dibujos animados, videojuegos, deportes; todo vale al momento de improvisar. Y de la misma manera que con el baile, se pueden enfrentar entre dos o más personas para poner en tela de juicio de un jurado quien es el mejor, algo muy parecido al contrapunto entre payadores en algunos países de América Latina.

Existen diferentes modalidades para competir: 1 contra 1, 2 contra 2, 2 contra 1 y demás. En todas, la idea principal es desarticular al rival mediante la improvisación y el ingenio. Hay un jurado que decide qué MC resulta victorioso, y en el caso de un empate, se lleva la batalla hacia una nueva instancia, denominada Réplica. En las batallas no hay ningún tipo de regla a excepción del contacto físico (Doeyo 2018).

Si bien el *freestyle* no se reduce a las batallas, esta es su forma más conocida y popular. Tiene un carácter sumamente espontáneo, ya que cada actuación es única e irrepetible. Se ha convertido en una forma de rastrear los orígenes del rap y de conectar con este. Es un fenómeno comunicativo en el que intervienen distintos factores tales como la interacción entre los actores, la relación de estos con el escenario, las intenciones que se ponen en juego y sus características, la proveniencia de los participantes, su aspecto físico, etc. (Deditius 2015). Específicamente en el habla hispana, una competencia de batalla de gallos fue la encargada, a nivel internacional, de capitalizar la popularidad de este fenómeno que atraía a tantas personas:

Es un evento que se celebra anualmente, patrocinado por la marca Red Bull, y que enfrenta cara a cara a diferentes raperos para demostrar cuál de ellos es el mejor. Estas competiciones están basadas en la capacidad para improvisar y conjugar rimas en un combate verbal uno contra uno entre dos raperos

cuyo objetivo último es el de humillar al rival con el ingenio, creatividad y flow, y quedar por encima de él mediante insultos. El público premia con aplausos al rapero que ha tenido una mejor actuación y el jurado decide finalmente el veredicto. (Deditius 2015, 11)

En lo que respecta a Argentina, las batallas de gallos fueron la herramienta de llegada hacia un público masivo.

Con el pasar del tiempo este movimiento se ha constituido como una importante potencia musical y en Argentina se ha generado una propia subcultura del hip-hop con todas sus ramas correspondientes. En el período 2016-2018 tuvo un resurgimiento en los sectores juveniles a partir de competencias de freestyle como El Quinto Escalón, con un gran número de concurrentes, y la aparición de cantantes destinados a un público masivo. Además, son en su mayoría jóvenes quienes encabezan las canciones más reconocidas de los géneros musicales del hip-hop actualmente. (Díaz 2020)

Presentación del caso de estudio

La competencia Molinos de Guerra tuvo un origen académico. Surgió en manos de una de sus organizadoras, Paula, docente de literatura en colegios secundarios de la ciudad de Azul, Provincia de Buenos Aires. En un curso del año 2019, destinado a analizar formas líricas y recursos estilísticos de la poesía musical, detectó una gran facilidad en ciertos estudiantes para el proceso creativo de la poesía. Al llamarle la atención esta capacidad, ellos le comentan de qué se trataba el *freestyle* y le cuentan sobre ciertas competencias que se habían estado realizando en la zona, como Azul Under y Raja Tabla, pero que se habían cancelado. Los jóvenes de la zona estaban manifestando una necesidad, tenían que expresarse, pero no tenían donde hacerlo. A nivel nacional se habían dado grandes movimientos como El Quinto Escalón o la FMS y se estaban queriendo replicar a nivel local, pero las posibilidades no estaban dadas. Los eventos eran más bien improvisados, con nula infraestructura y en sectores marginados de la ciudad donde el llamado a la policía por parte de los vecinos era una situación recurrente.

A la vez de esta realidad, a nivel municipal se estaba intentando dar un giro al Festival Cervantino de Azul, buscando nuevas actividades y manifestaciones culturales. El festival perdía el atractivo de los más jóvenes, mientras que lo que se exponía en este era cada vez más académico. Paula, entonces, supo encontrar en esa oportunidad una posibilidad para que los jóvenes *freestylers* de la zona tuvieran un lugar de expresión, y que a la vez estuviese amparado por el municipio. Se presentó un proyecto para una competencia de improvisación con el objetivo principal de que los jóvenes que practican la disciplina se sintieran respetados en una sociedad que ellos consideraban como elitista y conservadora.

Una vez aprobado el proyecto, se comenzó a planificar la competencia para un futuro. La llamaron Molinos de Guerra, haciendo referencia a los molinos a los que se enfrentó el Quijote de Miguel de Cervantes y haciendo alusión también a la guerra como paralelismo con las batallas de gallos. Para el logo, se suplantaron las astas del molino por micrófonos, dando a entender que lo que se lleva adelante no es una guerra física sino una dialéctica; enfrentando a dos o más personas en un contrapunto.

La primera competencia resultó un éxito donde, además de los batalleros, se presentaron otros elementos del Hip - Hop como el *graffiti* y el *breaking*. Ese primer evento condujo a los organizadores a continuar el proyecto; se creó una liga anual con puntajes y competencias que continuaron a lo largo de los años. Actualmente Molinos es reconocida por el municipio como entidad de bien público, y una gran cantidad de jóvenes de la zona centro de la provincia de Buenos Aires viajan a competir a Azul.

Objetivos

Teniendo en cuenta la presentación del caso, el objetivo general de este trabajo es analizar los sentidos de la producción juvenil de *freestyle* en batallas de gallos, tomando el caso de raperos y organizadores de la competencia Molinos de Guerra. Y de esta idea general se desprenden varios objetivos específicos:

Este trabajo se presenta como un aporte para continuar comprendiendo la práctica Hip - Hop en localidades intermedias de la provincia de Buenos Aires: cuáles son las luchas que deben llevar adelante para poner en valor sus prácticas y poder transformarlas en un modo de vida y un trabajo. Nos permite continuar entendiendo, también, cuáles son los valores y competencias que ponen en juego los jóvenes y de qué manera se diferencian de la parte más comercial del fenómeno Hip - Hop y las batallas de gallos.

Antecedentes

Se han encontrado significativa cantidad de trabajos que abordan el *freestyle* y competencias desde una perspectiva comunicacional. Aun así, la mayoría se centran en lo enunciativo y no en un análisis integral del objeto de estudio. Pocos son los que van más allá de lo discursivo como una forma de comprender esta práctica, y se presentan algunos de estos a continuación.

Rodríguez Vega (2020) en su artículo estudia el fenómeno de batallas de *freestyle* en Chile. El autor sostiene que la popularización que ha alcanzado esta práctica ha influido en que muchos hiphoperos desestimen la canción grabada como forma preferida del Hip - Hop, por lo que su objetivo principal es: *“definir y caracterizar al freestyle de competencia desde una dimensión ‘poético-performativa’, para así establecer diferencias con respecto a la cultura musical que se deriva de este”* (Rodríguez Vega 2020, 66). Plantea, como conclusiones, que las herramientas digitales son el elemento predilecto de propaganda de las batallas. Estas se publican en redes sociales a la vez que se necesitan crear redes personales de difusión que generen expectativas. Esta realidad es un elemento clave para la comprensión de los mecanismos de comunicación que se ponen en juego en Molinos de Guerra u otras competencias de la zona. Siendo no solo las redes personales algo elemental para la popularización del evento entre quienes ya llevan adelante o consumen esta práctica, sino también las redes sociales se transforman en un factor clave para llegar a otro tipo de públicos no tan vinculados con estos eventos. En otro de sus textos (Rodríguez Vega 2022) el autor sostiene que hay elementos que subyacen la esfera particular del *freestyle* y permiten comprender algunas prácticas musicales contemporáneas. Por un lado, las batallas se caracterizan por su dependencia a la virtualidad y, por otro, la relevancia que están adquiriendo las empresas privadas alzándose como propietarios únicos de las competencias más importantes y convocantes. Esta realidad, con canales únicos de difusión y empresas monopolizadoras de competencias, conlleva a una marginación de los eventos más pequeños o que no se vinculan de alguna u otra manera con las competencias más grandes.

Yang (2021) sostiene que las batallas de *freestyle* poseen un relato propio, construyen un mundo, un microcosmos improvisado.

No se reduce a una simple dialéctica, una contraposición de argumentos más o menos interesantes; es, podríamos decir, una obra de teatro que no ha sido escrita por ningún dramaturgo, sino que ha surgido de manera espontánea en el transcurso de los enfrentamientos, es una historia que sale de una pluma

colectiva, donde los actores actúan y se actúan en su personaje, donde la lucha entre los improvisadores aparece en una mezcla de texto, gestos, entonaciones y música, expresando a lo largo de la función lo cómico, lírico y dramático de una creación que es cuanto menos excéntrica. (Yang 2021, 4)

De esto deviene la necesidad de observar este fenómeno más allá del discurso, y analizarlo como una práctica performática que involucra múltiples sentidos, tanto de los espectadores como de los protagonistas. Massarella (2017) lleva adelante un análisis etnográfico de participantes de batallas de gallos. En su caso, se trata de jóvenes participantes de un “taller de rimas” en Cósmiko, un centro cultural de La Plata, Argentina. Sostiene que el estudio de las prácticas performáticas como el rap no pueden analizarse solamente con conceptos de los estudios literarios o la filología. En cambio, estas performances no pueden disociarse de su materialidad sonora y en estrecha relación con los dispositivos tecnológicos que generan fenómenos estilísticos que van más allá de los esquemas estróficos.

Con respecto a otros trabajos que comparten nuestra metodología de análisis, Parra Aguilar (2021), por su parte, utiliza el método abductivo con entrevistas semiestructuradas como instrumento. Aunque los sujetos de análisis, a diferencia del presente, no están centrados en participantes y organizadores de batallas sino en seguidores y público de *freestyle*. Lo interesante del artículo es que, como conclusión, plantea que las batallas se muestran como una sustitución de la agresión física, ya que surge una confrontación imaginaria por los sentimientos generados. Otro trabajo con una metodología similar, que a su vez comparte los mismos sujetos que este texto, es la tesis de grado de Vittorelli (2019). Propone analizar etnográficamente la práctica del *freestyle* llevada adelante por jóvenes de la competencia Sinescritura en la ciudad de Córdoba durante 2018. Teórica y epistemológicamente se centró en los estudios de la performance como forma de observar acciones y conductas de quienes batallan como un conjunto de intercambios de sentidos entre agentes sociales. Con respecto los insultos dentro de las batallas plantea que:

Consideraban que al hacer freestyle se decían cosas que no necesariamente el competidor las pensaba o las creía, sino que tenían que ver con la expresividad en el momento. Por ello, en el ámbito del freestyle se empleaba la idea de que las rimas pertenecen al plano de la batalla. (Vittorelli 2019, 71)

Las batallas se presentan, en este caso, como formas de estar, hacer y transformar, y también como un espacio de pertenencia y adscripción identitaria. En este sentido, otra investigación que se propone responder qué significa el *freestyle* para quienes lo practican es de Ortega Llamas (2021), quien plantea que: “*Los freestylers han conformado un grupo, lenguaje, espacio y forma de organizarse y convivir, creando símbolos en el camino*” (Ortega Llamas 2021, 93). La práctica se presenta como un medio para enfrentar posiciones mediante las palabras, y por eso, plantea el autor, no existe censura léxica. Varios de los *freestylers* entrevistados en este trabajo creen que no debe haber prohibición alguna sobre lo que se dice en las batallas. El autor sostiene que existe una tendencia a criminalizar a estos grupos de jóvenes, pero no se han realizado esfuerzos por comprender su realidad ni sus necesidades. Indagar sobre estas formas de vida permitirá construir un conocimiento que sirva para explicar situaciones que podrían llegar a presentarse.

Sobre el mismo punto gira el trabajo de Giménez (2021), quien analiza las competiciones de batallas de *freestyle* en España y las observa como un fenómeno global que llama la atención de las empresas multinacionales y se adecua a una nueva ecología massmediática de las redes sociales. Plantea que este carácter mercantilizado de las batallas contrasta con cierta aspiración contracultural que ha tenido la cultura Hip - Hop. El carácter deportivo que fueron adoptando empezó a poner el énfasis en la forma de

transmitir los mensajes, dejando de lado el contenido del mismo. Esta realidad se debe a que las batallas ofrecen una dimensión ideológica abierta y contradictoria, y que a su vez se presenta como ambigua y cuestionable.

Ese imaginario evidentemente misógino, sexista, homofóbico, violento e hiriente, es el que muchas veces aparece en las batallas de freestyle debido a que su dinámica es, precisamente, la de la dominancia, quiero decir: la imposición sobre el otro. El carácter polémico de estas performances, a pesar de la lógica degradante y ofensiva del beef que impera en ellas, va a desenvolver una dimensión compartida, un espacio que repentinamente se vuelve mutuo y donde esa dominancia es, en cierta forma, consensuada entre los improvisadores, el jurado y el público. (Giménez 2021, 7)

Los *freestylers* se presentan, entonces, como actores de una performance, que encarnan personajes en una ficción. Esto es lo que resulta cuestionable y lo que ha hecho que el foco de las grandes competencias se aleje de los mensajes que pueden ser criticados por el público ajeno a la lógica de las batallas.

En relación a aquellas investigaciones que ven en la edad un factor clave de correspondencia con quienes practican el *freestyle*, Rodríguez Vega (2018) observó esta característica en *freestylers* que llevan adelante sus improvisaciones en lugares públicos a cambio de dinero (“show a la gorra”). En un análisis de los diferentes músicos callejeros de la ciudad de Concepción, Chile, detectó en el factor etario un elemento de correlación directa con quienes practican los shows de *freestyle* y que los diferenciaba de los músicos tradicionales; que tenían mayor edad.

Fundamentación teórica

Para comprender la idea de los insultos en las batallas hay que comenzar pensando que existen reglas dentro del comportamiento comunicacional de las personas que hacen que existan momentos donde se pueden o no se pueden decir determinadas cosas. Uno de los autores que teoriza esta idea es Karczmarczyk (2013), quien habla de formaciones discursivas. Estas implican que una posición dada en una coyuntura determinada determina lo que puede y debe decirse. Entonces, una misma expresión puede tener diferentes sentidos dependiendo de los contextos y situaciones, es decir, según a qué formación discursiva se la vincule y la realidad social en la que se encuentre. En la mayor parte de las cosas que hacemos todos los días, pensamos y actuamos automáticamente de acuerdo a ciertas pautas, y el lenguaje es una clara evidencia de ese sistema (Lakoff y Johnson 1995). Según estos autores, las metáforas son las que estructuran la manera en que percibimos, pensamos y actuamos. Hasta en las discusiones existen modelos, ya que hay ciertas cosas que hacemos o no hacemos en ellas. Pero en las batallas de *freestyle*, se ponen en juego situaciones diferentes en las que vale la pena poner atención.

Son varios los autores que han tratado la problemática de los insultos en los jóvenes y cómo esto implica un posicionamiento social respecto a los demás sujetos.

Zimmermann (2003; 2005) plantea que una de las formas de constitución de la identidad del otro es la cortesía. Sostiene que los seres humanos tienen un deseo de ser reconocidos y formar una identidad positiva, y en este punto la cortesía toma un papel fundamental. Aunque esta no puede explicar la totalidad de los eventos comunicativos, ya que existen algunos que explícitamente no quieren considerar los deseos de imagen del otro, sino que quieren denigrarla y deteriorarla (Zimmermann 2003). Por un lado, están los actos que intencionalmente son amenazadores de la identidad, como los

insultos, y el autor los llama actos descorteses. Por otro lado, y este es el punto más interesante, existen actos que amenazan la identidad del otro de igual manera que los anteriores, pero en este caso los afectados no se sienten ofendidos o agraviados; la anticortesía.

Es un tipo de juego y un ritual en el que los participantes saben que lo que se dice no es verdad y se trata de contrarrestar a este tipo de insulto igualándolo o superándolo de manera original o innovativa y demostrando así la alta creatividad y capacidad verbal de los jóvenes. (Zimmermann 2003, 49)

De esta forma, el autor sostiene que la cortesía no es una constante en el trato social, sino una variable entre otras. Y si bien la anticortesía puede presentarse en diferentes situaciones, la que nos interesa principalmente es el caso de las batallas de *freestyle*.

Por el mismo camino, Brenes Peña (2006) sostiene que:

La agresividad o violencia verbal tiene lugar cuando, mediante el uso de la palabra, se hace sentir a una persona que no hace nada bien, se le ridiculiza, insulta, humilla y amenaza en la intimidad o ante familiares, ante amigos o desconocidos. Por lo tanto, podemos considerar la violencia verbal como una intensificación de la descortesía lingüística. (Brenes Peña 2006, 200)

Aunque plantea que la cortesía o descortesía no es una propiedad de las oraciones sino de los enunciados, lo que significa que, fuera del contexto donde se producen, no pueden ser considerados como corteses ni descorteses. Ya que la comunicación implica un acuerdo entre los sujetos que se predisponen a interactuar. En los casos a analizar, las formas lingüísticas adquieren una función de anticortesía, por lo que no se las puede aislar de ese contexto.

En otros contextos comunicativos más formales o simplemente diferentes, los insultos podrían interpretarse como verdaderos actos amenazantes de la imagen, como actos descorteses que ponen en peligro la armonía de la interacción, como debilitadores de las relaciones existentes entre los interlocutores. (Brenes Peña 2006, 206)

En definitiva, si bien los participantes de las batallas de *freestyle* parecen ir en contra de los actos considerados corteses, ya que amenazan la imagen del otro con insultos, estos mismos interlocutores son los que no ven esos actos como descorteses por el contexto donde se producen. Esto es propiciado, por un lado, por el carácter juvenil que tienen las prácticas de anticortesía según Zimmermann (2003; 2005) y Brenes Peña (2006) y, por otro, por las características confrontativas que tiene la cultura Hip - Hop y su historia. Y si bien estos autores sirven para comprender formas de interacción entre “agravantes” y “agraviados” en las batallas de gallos, no permite terminar de entender ciertas características que hacen a la totalidad del evento (por ejemplo, el público) que van más allá de cuestiones de los interlocutores.

En análisis de batallas de rap específicamente, quien se encarga de cambiar el concepto de anticortesía es Deditius (2015) retomando una idea de Labov (1972). El autor realiza una investigación en la que se sostiene la idea de insulto ritual.

Por insulto ritual entendemos tanto la acción de insultar y la palabra en sí misma, como el acto con que se insulta, observando para ello la comunidad de habla de los raperos. Así, el insulto es analizado a partir de sus contextos de uso, pero no delimitado al tipo en el que participe exclusivamente el léxico socialmente sancionado, lingüísticamente marcado como ofensivo, vulgar, grosero. (Deditius 2015, 12)

Al autor le interesa saber cómo se recupera el insulto y de qué manera el receptor comprende y construye un contexto interpretativo que hace que no lo vea como algo ofensivo. Mediante los insultos rituales, se genera un tipo de juego donde los participantes son conscientes del contexto donde se producen y no se sienten dañados, y en las batallas de *freestyle* ocurre esto. Será un insulto ritual, según Deditius, cualquier acción que se desarrolle en la Batalla de Gallos y que tenga un objetivo descalificante pero no sea recibido como tal. Según Labov (1972), el análisis de los insultos rituales pueden tener diferentes tipos: anécdotas, retratos o comparaciones; respuestas; etc. Si bien la idea de insultos rituales permite conceptualizar lo que ocurre en las batallas de *freestyle*, este se restringe a un análisis lingüístico. Dentro de las batallas se ponen en juego muchos valores y acciones que implican un entramado comunicacional complejo que se perdería si se observan únicamente los enunciados. Es por eso que consideramos necesario incorporar a otros autores que contribuyen a la comprensión del fenómeno en su totalidad, y es por eso que se añade el concepto de performance en el presente trabajo.

Las performances funcionan como actos vitales de transferencia, transmitiendo saber social, memoria y sentido de identidad a través de acciones reiteradas. (...) Prácticas y acontecimientos como danza, teatro, rituales, protestas políticas, funerales, etc, que implican comportamientos teatrales, predeterminados, o relativos a la categoría de 'evento'. (Taylor 2003, 3)

La performance, en este caso, es una conceptualización teórica para poder comprender el evento de las batallas de *freestyle*. Para esto es necesario crear un marco que las diferencie de otras prácticas sociales; tal y como se realizó en este apartado. Esto permite, también, tener una mirada más amplia de la práctica, observando y pensándola de manera conjunta con otros discursos culturales. Las batallas traen una dinámica diferente, donde los valores y reglas sociales parecen hacerse a un lado para dejar lugar a otras expresiones.

El campo de estudios de la performance presupone que vivimos en un mundo post colonial en el que las culturas se chocan, se influyen y hasta se interfieren, hibridizándose con energía. Esos choques no son siempre 'políticamente correctos' ni agradables. (Schechner 2004, 11)

Pensar este objeto de estudio como performance implica tener en cuenta que la conducta real se transforma en conducta simbólica. Esto es lo que, contextualmente dentro de las batallas, elimina percepciones acerca de conductas antisociales, ofensivas o disruptivas y las transforma en gestos y exhibiciones ritualizadas (Schechner 2004). Este abanico complejo de prácticas comunicacionales que implican las batallas de *freestyle* es el punto fundamental de partida para situar nuestro análisis, comprendiendo que *a priori* contiene elementos y prácticas diferentes, y que necesitan ser analizadas de una forma integradora.

La competencia en las que fue realizado el trabajo de campo, también, va a ser tomada como acto ritual en el que, a partir de una puesta en escena se llevan a cabo dramas sociales; como los conoce Turner: "*los dramas sociales, por lo tanto, son unidades de procesos inarmónicos o armónicos, que surgen en situaciones de conflicto*" (1974, 34). Los mismos se componen de cuatro fases en las que se pueden identificar distintas maneras de proceder por parte de los actores. En estas competencias, el conflicto es utilizado de manera consciente y tal que permite al formato de torneo que se utiliza, provocar "batallas" entre los participantes que compiten entre sí por ganar el torneo.

Si bien lo que convoca a las personas en las competencias es el hecho de que se produzcan batallas, esto no debe verse como una actividad independiente tanto a los valores y normas del rap, como tampoco del Hip - Hop en general. Los discursos que rodean principalmente los momentos de la competencia, tanto antes de iniciada la misma como una vez consumada, están fuertemente direccionados hacia la cultura Hip - Hop y los valores que tanto sus fundadores como sus divulgadores pretenden difundir.

Diseño y metodología

Uno de los métodos seleccionados para la recolección de datos fue la etnografía: *“En la disciplina antropológica, la palabra etnografía se refiere tanto a una forma de proceder en la investigación de campo como al producto final de la investigación: clásicamente, una monografía descriptiva”* (Rockwell 1996, 16). Así, en un primer momento, este método es utilizado como un acercamiento al entorno en donde se va a desarrollar una investigación para tener un contacto directo con las personas que integran el/los sistema/s social/es que conforman ese entorno: comúnmente llamados “nativos”. Luego, la recolección sistemática de datos a partir de la observación etnográfica, permite combinar los mismos con información obtenida desde otros métodos tanto así como su contrastación con la teoría pertinente al tema, conformando un proceso de producción de conocimiento.

Así visto, podemos distinguir a grandes rasgos un procedimiento etnográfico a partir de ciertas características que lo componen. La actividad por excelencia que (sobre todo en antropología) se destaca en una etnografía es la de “documentar lo no documentado” (Rockwell 1996). Esto permite dar cuenta de las interacciones que se dan entre los actores sociales y que, vistas repetidamente, nos dan una idea de las configuraciones y patrones que rigen dentro de los sistemas sociales estudiados y sus relaciones particulares. También, la manera de plasmar estos datos es a través de la descripción, en donde el etnógrafo busca documentar los hechos de manera que puedan identificarse en su diario de campo de forma extensa. Este mismo trabajo de campo y su participación en los acontecimientos, conduce al etnógrafo a construirse como sujeto social dentro de esa experiencia. Es así como la conciencia de su participación no debe llevar a la delimitación del trabajo de campo solo a un contexto restringido por los objetivos de la investigación, sino que es pertinente buscar una apertura de la experiencia que pueda enriquecerla. A su vez, la persona que está investigando intenta comprender estas interacciones a partir de los “significados” que los nativos producen en ellas. Como dice Rockwell: *“Para ello, es esencial establecer una colaboración estrecha con personas de la localidad, mantener apertura a sus maneras de comprender el mundo y respeto al valor de sus conocimientos”* (1996, 23). La centralidad de la observación participante (etnografía) rige también, aunque parezca contradictorio, en la habilidad de quien investiga de poder “descentrarse” de sí mismo, sus ideas, sus experiencias y sus preconceitos para no solaparlas al plano de los significados de los nativos y así poder aprehenderlos de una manera que permita comprenderlos desde un lugar despojado (lo máximo posible) de las nociones del investigador. Estos rasgos que permiten distinguir al método etnográfico de otros utilizados para la recolección de datos también suponen, como planteamos en el párrafo anterior, parte importante dentro del proceso de producción y construcción de conocimiento científico.

Dentro también de la metodología etnográfica, se llevaron adelante entrevistas semi-estructuradas. Siguiendo a Guber (2001):

La entrevista es una estrategia para hacer que la gente hable sobre lo que sabe, piensa y cree, una situación en la cual una persona (el investigador, entrevistador) obtiene información sobre algo interrogando a una persona (entrevistado, respondente, informante). Esta información suele referirse a la biografía, al sentido de los hechos, a sentimientos, opiniones y emociones, a las normas o estándares de acción, y a los valores o conductas ideales. (Guber 2001, 69)

Es un tipo de entrevista que cabe perfectamente en el marco interpretativo de la observación participante, es un complemento a esta; siendo flexibles y dinámicas. Permiten llevar el aprendizaje hacia acontecimientos y actividades que no se pueden observar directamente, y los entrevistados revelan sus propios modos de ver y describir lo que sucede (Taylor y Bogdan 1992). No se trata únicamente de aprovechar su capacidad de informar, sino también de generar reflexividades.

En este marco, se realizaron entrevistas a participantes y organizadores de batallas de gallos con el objetivo de comprender cuáles son sus formas de ver la práctica y que situaciones se ponen en juego en el proceso de hacer *freestyle*. Cuáles son sus sentimientos a la hora de expresarse con esta práctica y cuáles son los motivos por los que pueden hacerlo de una manera distinta que en otros contextos. Tanto participantes como organizadores son jóvenes de diferentes ciudades del centro de la Provincia de Buenos Aires. Cabe aclarar que no se realizó, en esta investigación, análisis discursivo de las producciones de *freestyle*. Damos por sentado, por trabajos propios y ajenos antes realizados, que el corrimiento de las barreras acerca de lo que un competidor puede producir (y la manera en que el público lo va a comprender) es un elemento intrínseco de las batallas de gallos y su contexto de producción.

Resultados y análisis

Freestyle como fuerza disruptora

Lo primero nos interesa analizar de la competencia que conformó nuestra unidad de análisis, es su capacidad disruptiva dentro de la sociedad; realidad que se comparte con el *freestyle* y el Hip - Hop. En contraparte, las zonas donde se realizan expresiones de Hip - Hop como Molinos de Guerra son ciudades relativamente pequeñas donde ciertos estigmas caen sobre los jóvenes que practican la disciplina.

En nuestra ciudad fuimos también un poco los que generamos una ruptura con un estilo artístico nuevo. (Miembro del *Staff* de Molinos de Guerra)

Lo que tiene Azul, y la gente de Azul, es que no tienen empatía y no saben convivir con lo nuevo. (Miembro del *Staff* de Molinos de Guerra)

La competencia se posicionó como una performance disruptora en la sociedad, intervino dentro del ámbito de su ciudad generando todo tipo de resistencias. La adaptación se hizo necesaria y actualmente forman parte de un acontecimiento más dentro del entramado de su ciudad.

En todas las fechas que hemos hecho, siempre ha habido mucho *hate* en las redes; en Facebook más que nada. Diciendo: 'no porque que se putean'. (Miembro del *Staff* de Molinos de Guerra)

Generamos una convivencia, me entendés, que haya un espacio para todos, y que a mí no me guste no significa que no se haga. (Miembro del *Staff* de Molinos de Guerra)

Y una de las razones principales es que, como se puso de manifiesto en las entrevistas realizadas, la cultura Hip - Hop se ve fortalecida en ciudades con pocos habitantes.

La cultura y el nivel de Hip - Hop que hay en una ciudad está intrínsecamente ligado a la personalidad de las personas que están en la ciudad. Si vas a Rauch o a Ayacucho, o a un lugar con alma de pueblo, la cultura Hip - Hop seguramente sea muy hogareña. (Alde, rapero y *host* de Molinos de Guerra)

La unión de la comunidad de raperos en estas ciudades se diferencia en gran medida con las de Buenos Aires capital y otras zonas con gran cantidad de población.

Si vas a un lugar masivo vas a ver que los hiphoperos están todos divididos y algunos van a una compe[2], otros a shows, y no se juntan ni hacen nada de movimiento. (Alde)

Es decir, los raperos y *freestylers* consideran que en ciudades pequeñas se conserva la esencia *underground* del Hip - Hop. Mientras que, cuanto más masivo se hace el alcance, más *mainstream* se vuelve, perdiendo esa esencia.

Dentro del *mainstream* yo creo que todo funciona, al igual que en un programa de televisión, por un tema de roles. Solo algunos raperos más *mainstream* s cumplen el rol de mantener la esencia y de desarrollar, entre muchísimas comillas, ese mensaje de Hip - Hop real. (Alde)

Tenemos pasión por el Rap. Hasta que no conocí el Rap no había dormido nunca en una plaza, y lo haría un millón de veces más: Y si me preguntas por qué, no tengo ni idea, y todos los pibes de acá lo hacemos. (Tonchi, rapero participante de Molinos de Guerra)

Los *freestylers* ven también esa pérdida de la esencia y de los valores del Hip - Hop con los medios de comunicación tradicionales. Mientras que en la televisión no se ha generado nunca, ni a nivel local ni nacional, un espacio para este tipo de expresiones, en la radio el escenario ha sido distinto.

Las pocas veces que fuimos a la tele había un gran desconocimiento, no tenían idea de quiénes éramos ni que hacíamos. Siempre fuimos a llenar un espacio simplemente. (Alde)

En la radio yo siento que es algo que mueve un montón y que además como se desarrollan los programas Hip - Hop suma. Yo en la radio siento que se le dio una muy buena bienvenida. (GNZ, rapero participante de Molinos de Guerra)

Algo diferente ocurre con las redes sociales, por muchos motivos. Por un lado, al ser jóvenes la mayoría de las personas que participan de estos eventos y que ponen en práctica la cultura, están inmersos dentro del ecosistema digital y sus lógicas de producción y consumo. Por otro lado, este fue el medio por el cual la mayoría de ellos comenzó a relacionarse con la disciplina, y es también la mejor manera que poseen de compartir y promocionar sus eventos y producciones.

Yo llegué al *freestyle* por YouTube, cuando mirando videos me encontré con una batalla de 2013, de la final de internacional de Dtoke. (Big Boy, rapero participante de Molinos de Guerra)

Las redes fueron una herramienta fundamental para la vitalización y la formación del movimiento que tenemos hoy en día. Y también del posicionamiento de lo que hoy conocemos como leyendas. (Alde)

La improvisación

En las batallas de Molinos de Guerra, el quiebre que desata el conflicto se produce una vez que ambos competidores están subidos al escenario o, en el caso de estar en una plaza, ubicados en frente a los jurados y el público, se saludan y el beat comienza a sonar. En estos momentos, el *host* pide que el público agite para que “se pudra” y una vez que el beat “explota” y le dan la cuenta regresiva a los

participantes, se pasa a la fase de crisis en la que ambos están cara a cara batallando por obtener el voto del jurado. Acá es cuando, a pesar de en ocasiones haber distintas temáticas las cuales los *freestylers* deben seguir para lograr una mayor puntuación, son libres de hacer y decir lo que quieran.

Cuando vos freestyleas o batallas es libre albedrío, podés decir lo que quieras. Ya si te restringen acerca de lo que podés decir... No podés decir hijo de puta, no podés decir otro insulto; ese libre albedrío se pierde. (Big Boy)

Yo creo que el rapero tiene que ser chocante y explícito, pero porque también siendo así es como le generas al oyente un ruido. (Alde)

Es una cuestión de: estoy compitiendo contra vos, 40 segundos contra 40 segundos y se re mil pica te odio con el alma y cuando termina te vas a tu casa y no pasa nada. (Tonchi)

Es así como podemos ubicar a esta fase dentro de un momento liminal en el cual a los participantes se les permite, a través de su presentación performativa, decirse cualquier cosa sin los límites que, en otro contexto, la sociedad en la que se ven insertos les impondría sanciones sociales. Pero este espacio también da lugar a que la *communitas* se haga visible:

Existe un lazo que une a la gente por encima de sus lazos formales. Se debe buscar los fundamentos de la acción en la “*communitas*” genérica. La estructura es todo lo que mantiene a la gente aparte, define sus diferencias y constriñe sus acciones. La *communitas* es más evidente en la “liminalidad”, un concepto para hacer referencia a cualquier condición fuera –o en la periferia- de la vida cotidiana. Se podría afirmar que la coherencia de un drama social completo es en sí función de la *communitas*. El consenso descansa sobre la *communitas*, no sobre la estructura. (Turner 1974)

Así, cuando la *communitas* se hace visible podemos ver no sólo que de todas formas existen códigos que los participantes entienden que no deben cruzar, sino también que saben que, cuando los cruzan, la violencia verbal puede convertirse en violencia física.

Los raperos que predicán el Hip - Hop real saben bien que no vale todo, hay cosas con las que no podés hacer rap porque pasaría a ser sangre sucia... Yo creo que hay una línea que se suele cruzar en que ya los insultos pasan a ser personales. (Alde)

¿Quién marca el límite? No hay algo que marque el límite. Yo creo que va más por lo personal, si tiro eso después como me voy a sentir. O pensar cómo se va a sentir el otro. Yo sí le pondría un límite a eso, lo que se van a la mierda no. (Big Boy)

Si vos reaccionas de otra manera porque te insultan, es como que: si sabías que iba a pasar eso para que te anotás. (Big Boy)

En nuestras observaciones, esta situación no se dio en ninguna de las batallas, pero sí se dio otra de las formas en que se manifiestan estos códigos. Cuando, en una competencia de Molinos de Guerra, llegaron a la final dos participantes y decidieron no solo no batallar con insultos, sino tampoco intentar “superar” al contrario. Uno de los participantes había estado pasando por momentos difíciles antes de esa final y su contrincante era uno de sus mejores amigos. Entonces, sabiendo en la situación en la que estaba, su amigo no le iba a tirar[3]. Aldeano nos lo explicó de esta manera:

Cuando me subo con mi amigo le voy a decir ¿qué hacemos amigo? Y él me va a decir vamos a sangre[4] amigo porque hay ochenta lucas en premios o, si no, vamos a enseñarles de Hip - Hop porque sabemos que somos así. (Alde)

Luego, en el desagravio hay un símbolo que se da con frecuencia en estos contextos que es el mecanismo de ajuste y reparación; el que nos indica que el momento de crisis ha llegado a su fin. El símbolo que es visible en estos momentos es el saludo. A través del saludo deslizando las manos y luego chocando los puños o a veces con un abrazo, los *freestylers* se demuestran entre sí esa búsqueda de valores del Hip - Hop que están transmitiendo no solo en las competencias sino en gran parte de sus actividades diarias. Es así que una vez que el *host* dio finalización a la batalla, los competidores (hasta ahora en todos los casos que hemos presenciado) proceden a saludarse de esta forma y es ahí cuando los jurados ya pueden emitir su voto para así saber cuál de los dos (o más) competidores interpretó mejor la situación de drama social conflictivo al cual se expusieron. Una vez finalizada la batalla, al menos que fuese la final, los competidores se bajan del escenario o vuelven a su lugar en la plaza y se continúa con la siguiente, dando lugar a la reintegración.

Discusiones finales

El evento analizado se caracterizó, en un principio, por su capacidad disruptiva dentro de la sociedad, algo que comparte con la cultura de la cual se desprende. Esto se da así porque poseen ciertas características distintivas que podemos observar a partir de nuestro análisis y que hacen a su disruptividad: su capacidad para fomentar la creatividad de los jóvenes y su libre expresión, la crítica social, la igualdad de oportunidades entre los diferentes competidores y la conformación de una comunidad con sentido de pertenencia. Estos factores contribuyen a impulsar un cambio cultural con nuevas ideas y perspectivas. Estas distintas características hacen que la realización de estos eventos resulte llamativa en ciudades intermedias con ciertos códigos de convivencia intrínsecos en el quehacer del día a día.

A esto se le suman las redes sociales que se transformaron en la forma idónea de difusión y consumo, según los testimonios relevados. Coincidimos con Rodríguez Vega (2020) al afirmar que estas redes son el elemento predilecto de propaganda de batallas, y sumamos al consumo como otro factor beneficiado por estas.

Los competidores, en sus discursos, claramente han formado una idea de su realidad como contraparte a los eventos más convocantes de *freestyle* y diferencian sus prácticas de las de estos. Además, entonces, de su dependencia a la virtualidad, los eventos en ciudades intermedias refuerzan la idea de Rodríguez Vega (2022) y Giménez (2021) de ser competencias que, en el caso de no vincularse con competencias más grandes o actores sociales con mayor relevancia en la sociedad, se ven destinadas a la marginación.

A estos primeros acercamientos se les suma un elemento clave, que es el de los insultos:

Los códigos y representaciones no fueron ni serán siempre los mismos ya que las interacciones permiten reformular constantemente la producción de sentido aportándole de esta forma dinamismo, es que: *“los dramas y empresas sociales representan secuencias de sucesos sociales que, vistos por un observador, parecen poseer una estructura. Tal estructura ‘temporal’ se organiza principalmente mediante relaciones en el tiempo más que a través de relaciones en el espacio”* (Turner 1974, 32). Y son también estas relaciones, justamente, las que permiten, a través de negociaciones en el tráfico de sentidos, salirse de esa estructura a través de la *communitas* y que permiten moldear así los dramas sociales como un proceso sin caer excesivamente en un análisis de la estructura vacía ni tampoco de los actores sociales como únicos participantes del sistema social analizado. Tal como plantea Parra Aguilar

(2021), las batallas se presentan como una sustitución a la agresión física, y sumamos a esto, por la existencia de ciertos códigos compartidos por los participantes. Los códigos vistos en nuestro análisis son realizados y compartidos por todo el evento, y es lo que implica que estas interacciones puedan seguirse repitiendo con el paso del tiempo no sólo por quienes ya lo hicieron sino también por los demás. Pero no son códigos compartidos por las personas que se encuentran por fuera de ese entorno, situación que les resulta cuanto menos llamativa. Se encarna así una lucha de sentidos entre los códigos compartidos por los participantes y aquellos que lo ven como una actividad criticable.

Aun así, como se pudo observar en el análisis, mediante las *communitas*, se lleva adelante una performance donde no todo está permitido. A diferencia de Ortega Llamas (2021), quien plantea que no se encuentra censura léxica en las batallas, nosotros entendemos que existen limitaciones en la improvisación y también decisiones explícitas de, por ejemplo, no atacar con insultos: cuando uno de los entrevistados habla de “enseñarles de Hip - Hop” se refiere a este caso que ocurrió, en el que los competidores decidieron no batallar e hicieron *freestyle* de otra manera; sin insultarse. Esto también se ubica dentro de las representaciones que se configuran en el contexto tanto de los competidores, como los jurados, organizadores y público. Ya que, por lo menos en esta competencia, la línea entre estos cuatro roles es muy fina y todos puede que hayan ocupado u ocuparán los cuatro roles en algún momento, por lo que comparten esas mismas representaciones materializadas en un código implícito visible sólo en esta fase del drama.

Quedaría, para próximos trabajos, continuar ampliando los resultados de nuestra investigación, situación que nos lleva a hacernos ciertas preguntas: ¿Los fenómenos ocurridos en Molinos de Guerra se replican en otras competencias llevadas adelante en ciudades intermedias del centro de la Provincia de Buenos Aires? ¿Estos sucesos marcados se pierden realmente en competencias más populares, o solo es una percepción de los sujetos de nuestro corpus? Y así también, futuras investigaciones nos permitirían seguir ampliando algunos primeros acercamientos como: la relación jóvenes practicantes de la cultura con las redes sociales y también con los medios de comunicación tradicionales.