



Universidad Nacional de Córdoba  
Repositorio Digital Universitario  
**Biblioteca Oscar Garat**  
**Facultad De Ciencias De La Comunicación**

**RIMAS EN EL MOMENTO: ANÁLISIS ETNOGRÁFICO DE LA COMPETENCIA DE  
FREESTYLE SINESCRITURA**

Lucia Belén Vittorelli

***Cita sugerida del Trabajo Final:***

Vittorelli, Lucia Belén. (2019). "Rimas en el momento: análisis etnográfico de la competencia de freestyle Sinescritura" Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba (inérita).

Disponible en Repositorio Digital Universitario

***Licencia:***

Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional



**Universidad Nacional de Córdoba**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
**Licenciatura en Comunicación Social**

**Rimas en el momento: análisis etnográfico  
de la competencia de *freestyle Sinescritura***

**Lucía Belén Vittorelli**

**Director: Gustavo Blázquez**  
**Co-directora: Cecilia Castro**

**2019**

## Índice

---

<b>Agradecimientos</b>	p.3
<b>Abstract</b>	p.4
<b>Consideraciones iniciales</b>	p.5
Antecedentes de investigación. Desde donde partimos	p.7
Miramos de cerca: interrogantes de la investigación	p.9
Objetivos.	p.9
Pregunta problema de investigación.	p.9
Herramientas teóricas y metodológicas para el análisis	p.9
Desde los estudios de la música a los estudios de performance.	p.9
Perspectiva comunicacional: una mirada a las poses, espacios y sujetos.	p.13
Pensando a los y las jóvenes.	p.14
Abordaje metodológico.	p.16
Organización interna de la investigación	p.18
<b>1. De los inicios del <i>Hip Hop</i> al presente</b>	p.20
1.1 Del Bronx en ruinas nace el movimiento artístico	p.20
1.1.1 De la guerra a la paz.	p.22
1.1.2 Los primeros: Dj Kool Herc, Afrika Bambaataa y Grandmaster Flash.	p.23
1.1.3 Creando estilos: el <i>Hip Hop</i> como arte, música y baile.	p.26
1.2 Evolución <i>Hip Hop</i> : el <i>rap</i> se expande al mundo	p.29
1.3 El <i>rap</i> en Latinoamérica	p.32
1.3.1 Argentina: primero en Buenos Aires.	p.34
1.3.2 Córdoba.	p.36
1.4 La <i>competencia Sinescritura</i>	p.37
<b>2. <i>Sinescritura</i>: una descripción de la <i>competencia</i></b>	p.44
2.1 El espacio: la plaza pública	p.44
2.1.1 Descripción de la <i>competencia</i> .	p.46
2.1.2 Espacio desde la teoría de la performance.	p.51
2.1.3 “Misma plaza, misma magia”.	p.53

2.2 Momentos de la performance: el tiempo de la <i>competencia</i>	p.55
2.2.1 En la noche.	p.58
2.3 En la competencia de <i>freestyle: demuestra tu nivel</i>	p.58
2.3.1 <i>Haciendo freestyle</i> con las palabras.	p.61
2.3.2 <i>Haciendo freestyle</i> con el cuerpo: una mirada a los gestos, posturas y espacios.	p.66
2.3.3 <i>Lo que pasa en la batalla, se queda en la batalla.</i>	p.70
<b>3. El rap como estilo de vida</b>	p.72
3.1 Quienes: trayectorias juveniles	p.72
3.1.1 Primeros acercamientos al <i>rap</i> y <i>freestyle</i> .	p.74
3.1.2 Hacerse de un <i>nombre artístico</i> .	p.76
3.2 Practicas musicales actuales	p.77
3.2.1 <i>No hay plata, hay trueque, hay crecer juntos.</i>	p.80
3.3 <i>De la plaza al escenario</i>	p.82
3.3.1 <i>Vivir del rap</i> : mostrarse para ser convocados.	p.84
3.4 Mujeres haciendo <i>rap</i> : habitando otros espacios	p.86
3.5 Hacia dónde vamos: deseos y sueños personales	p.87
3.6 Ser <i>freestyler</i> o ser <i>rapero</i>	p.90
<b>Consideraciones finales</b>	p.92
Cómo seguir...	p.102
<b>Bibliografía</b>	p.103

## Agradecimientos

---

A Gustavo Blázquez y Cecilia Castro por su predisposición en acompañarme en este proyecto. Por las lecturas compartidas, los encuentros y las charlas. Por los comentarios en el desarrollo de esta tesina que fueron sumamente enriquecedores.

A mis amigas y amigos de Laboulaye, por la amistad de años. A Alexia y Martín, por el interés, la compañía, las charlas y el cariño.

A las amigas que hermosamente me dio la cursada de esta carrera. Juli S., Juli C., Valen G., Mica, Lu B., Valen G. A ellas agradecerles por la compañía en estos últimos seis años. Por las charlas, las discusiones, las risas, por la amistad. Por haber transitado juntas las transformaciones que la universidad y la quería Eci dejó en nosotras. Por haberme enseñado y permitido compartir miles de momentos con ustedes.

A mis amigas y amigos de la orientación en investigación. Vale F., Caro W., Gastón, Pablito y Juli F. De ellos me quedo con las juntadas, las discusiones, y el buen trabajo en equipo. Gracias por la compañía maravillosa en estos últimos años. No hubiera sido lo mismo sin ustedes.

A los y las docentes de esta Facultad. Porque directa o indirectamente generaron en mi inquietudes, transformaciones y debates profundos. A la educación pública, gratuita, laica y de calidad.

A Agustín Tonello, por el bello diseño artesanal de la tapa.

A mis cuatro abuelos, con quienes tengo el placer de compartir mis días. Gracias por el cariño infinito. A mis tíos y primas/o.

A mi padre y mi madre por profesar el AMOR INFINITO y por el apoyo incondicional de siempre. A ellos, mi más profundo agradecimiento.

A mis hermanes, Sofía, Elisa y Franco. Por la cotidianeidad, los miles de momentos compartidos, y sobre todo el aguante durante el desarrollo y la escritura de esta tesina. Les AMO. Miles de gracias.

## Abstract

---

Este trabajo final de grado se propone observar y analizar etnográficamente la práctica de *hacer rap y freestyle* que realizaban jóvenes en la *competencia Sinescritura* de la ciudad de Córdoba durante el 2018. Para abordar tal objetivo, adoptamos la perspectiva teórica y epistemológica de los estudios de la performance, prestando atención a las acciones y conductas que los protagonistas realizaban. Trabajamos asimismo con conceptos de la comunicación interpersonal y no verbal para analizar los lenguajes corporales de jóvenes durante la *competencia*. Como así también trabajamos con perspectivas sobre juventudes. Para ello, recurrimos al método etnográfico, conjugando técnicas de observación participante y la realización de entrevistas semi-estructuradas. Podemos decir entonces que estos jóvenes evidenciaban particulares relaciones con la música, los movimientos corporales, la creatividad en las rimas, y la ocupación de espacios públicos. Esta práctica posibilitaba relaciones de amistad y diferencias sociales entre jóvenes de acuerdo a las habilidades desarrolladas, al mismo tiempo que les permitía soñar con una carrera musical y volverse artistas.

**Palabras claves:** *rap*, jóvenes, *competencia*, performance

## Consideraciones iniciales<sup>1</sup>

---

En agosto del 2016, me encontraba llevando adelante un taller de radio para niños, niñas y adolescentes en el barrio San Jorge. En éste, que se ubicaba en el noreste de la ciudad de Córdoba y limitaba con Av. Circunvalación, había un salón comunitario de la Cooperativa de Carreros “La Esperanza”. Allí asistíamos con mis compañeros y compañeras desde la cátedra de Planificación y Evaluación de Proyectos en Comunicación Social para llevar adelante un proyecto de comunicación que involucraba dar un taller de radio a los niños del barrio. Un viernes por la tarde, un joven pasó caminando por la vereda del salón y habló con uno de los chicos que estaba con nosotros. Este joven, de aproximadamente 18 años, avisó e invitó a los demás chicos del salón a una *competencia* de *rap* a la que se dirigía en la Plaza de la Intendencia. Finalmente, los chicos no accedieron a la invitación y se quedaron en el taller.

Esta conversación atrajo mi atención a la vez que había quedado resonando en mi cabeza. Los chicos del salón nos pedían que lleváramos bases de música de *rap* al taller para que ellos pudieran improvisar letras o *rapear* sobre ellas. Estos chicos que tenían entre 12 y 14 años, también grababan videos o audios *rapeando* canciones de otros artistas. Ambas situaciones, junto al gusto personal por la música de *rap*, hicieron que me preguntase sobre lo que sucedía en Córdoba con el *rap* y principalmente sobre las *competencias* de las que hablaba aquel joven. En los días siguientes, investigué por internet sobre alguna *competencia* que se podría estar llevando adelante en una plaza pública. Al no encontrar resultados, decidí en septiembre de ese año acercarme a la Plaza de la Intendencia a observar la *competencia*. Era viernes por la noche y en el centro de la plaza había unos cuarenta jóvenes reunidos formando un círculo con gente en el medio. Me acerqué a la ronda y observé a dos jóvenes que estaban en el centro *rapeando*, haciendo rimas dirigidas de uno hacia otro. El clima no era bueno esa noche, se largó a llover. La gente comenzó a irse a la parte de atrás de la Municipalidad que estaba techada. En ese momento, me acerqué a un joven que durante la *competencia* había sido el encargado de llamar a los competidores. Me presenté y le pregunté sobre las *competencias* y me comentó que se juntaban varios días a la semana en distintas plazas: en la Plaza Colon, en la ex plaza Vélez Sarsfield y en la Plaza Italia. Además me dijo que los encargados de

---

<sup>1</sup> **Aclaración al lector y lectora:** en el presente trabajo final se utilizará el formato *cursiva* para resaltar las categorías y términos recogidos en campo. Las citas bibliográficas y conceptos teóricos serán introducidos a partir del uso de comillas dobles o párrafo aparte según su extensión. A su vez, la incorporación de mapas o croquis (de propia elaboración) en el segundo apartado, buscarán ser de guía para el y la lectora sobre la ubicación geográfica de las *competencias* y la distribución en el espacio de los jóvenes.

organizar estas competencias eran distintos jóvenes varones según el lugar y día de la semana. Le agradecí al joven y me retire de la plaza.

Esa primera aproximación a la plaza marcó mi interés por investigar esta práctica cultural y musical juvenil. Algunas plazas públicas de la ciudad de Córdoba estaban siendo ocupadas por jóvenes, en su mayoría varones, quienes organizaban y participaban en *competencias de rap y freestyle*. Estas *competencias*, término recogido del campo, denomina a las *batallas de rap* llevadas adelante por los jóvenes en Córdoba, que tenían la característica de ser expresiones musicales de *rap* y *freestyle* que se adscriben al movimiento cultural, estético y musical del *Hip Hop*. El *rap* es un recitado monótono sin melodía creado por un artista cuyo deseo consiste en generar un *flow*, flujo de palabras (Borioli, 2010, p.54). El *freestyle* es un estilo de letras de *rap* que son creadas *en el momento*, mediante la improvisación de palabras sobre el ritmo de la música, aunque no necesariamente. En este sentido, esta investigación se centrará en una de las *competencias* más convocantes denominada *Sinescritura*, que se desarrollaba los días viernes por la noche cada quince días en la Plaza de la Intendencia, una de las plazas céntricas más importantes de la ciudad de Córdoba.

La música es una manifestación artística donde las personas encuentran placer, compañía, entretenimiento, inspiración, a la vez que permite pensar, soñar, olvidar, crear, enviar un mensaje y comunicarse. Este análisis busca pensar a unos jóvenes cordobeses en relación a la música. El interés reside en observar el desarrollo de la *competencia* como práctica organizada por los mismos jóvenes en su carácter artesanal y colaborativo. Estos jóvenes evidencian particulares relaciones con la música, lenguajes, estéticas, que incluyen la creatividad poética y rítmica, movimientos corporales y gestuales, la ocupación de espacios públicos, y la habilitación de ciertas relaciones de amistad y competencia entre ellos. A su vez, el interés por trabajar con esta temática emerge de una serie de interrogantes teóricos sobre el lugar social que tienen/disputan los jóvenes en la sociedad cordobesa. Poniendo en cuestión aquellas miradas simplistas e imaginarios peyorativos construidos socialmente, en la cual los medios de comunicación juegan un rol fundamental, sobre el joven como “vago”, “delincuente” y/o “violento”.

Asimismo, este trabajo busca ser una apuesta analítica y empírica sobre los y las jóvenes que ocupan espacios públicos, como las plazas, con la finalidad de realizar prácticas artísticas-musicales. También busca formar parte de las discusiones que se enmarcan en el Programa de investigación “Subjetividades y sujeciones contemporáneas” radicado en el Centro de Investigaciones “María Saleme de Burnichon”, de la Facultad de Filosofía y Humanidades. En particular, como aporte para el proyecto que formo parte, “Antropología de la noche en la

Córdoba contemporánea: formas de sociabilidad y subjetividades contemporáneas”, dirigido por el Dr. Gustavo Blázquez. El mismo se propone describir la dimensión performática de las prácticas, discursos y territorios asociados a los placeres, el ocio y los consumos culturales festivos nocturnos.

### **Antecedentes de investigación. Desde donde partimos**

En Latinoamérica, el *Hip Hop* ha sido objeto de estudio de numerosas investigaciones desde diversas disciplinas como Comunicación, Sociología, Antropología, entre otras<sup>2</sup>. Estas pesquisas se han centrado en diferentes aspectos del movimiento *Hip Hop* y lo han enfocado desde diversos puntos de vista, que van desde su consideración como movimiento cultural, como género musical o como expresión artística contemporánea, hasta su ubicación como práctica contracultural de resistencia y oposición en contextos de discriminación y exclusión social (Mora, 2016, p.2).

En lo referido a esta investigación, encontramos estudios centrados en las relaciones de jóvenes con la música de *rap*, como también otros que indagan la construcción de subjetividades de los y las raperas. Estos forman parte del acervo de conocimiento construido para pensar la realidad y la particularidad de nuestro objeto-sujeto de estudio.

Por un lado, encontramos una pesquisa que se centra en la construcción de subjetividades de jóvenes raperos y raperas. Este estudio realizado por Veléz Quintero (2009) hace foco en las experiencias de vida de un grupo de jóvenes colombianos, concentrándose en examinar los diversos escenarios involucrados en esta práctica (familia, escuela, barrio). A su vez, para el autor la calle y los grupos de pares, junto a los medios masivos de comunicación se presentan como las vías que posee el individuo de acceder y experimentar con objetos para lograr insertarse en el mundo del *rap* (Ibíd.).

Por su parte, Cuenca (2008) desde México realiza una lectura antropológica sobre las identidades sociales de jóvenes de sectores populares que eligen *hacer rap* como forma de resistencia y lucha contra las condiciones de pobreza y exclusión social en la que viven. Estos jóvenes expresan a través de su cuerpo, del vestuario, de los consumos culturales, los espacios públicos que ocupan y se apropian, una manera de interpelar el orden social que quiere validar un solo modelo de ser joven (Ibíd., p.10).

---

<sup>2</sup> Encontramos trabajos que abordan la temática como propuesta pedagógica para jóvenes: La «cultura *hip hop*»: revisión de sus posibilidades como herramienta educativa (Rodríguez Álvarez y Iglesias Da Cunha, 2014). Otros de corte antropológico como: Jóvenes y Hip Hop en Santiago. Nuevas imágenes y tensiones identitarias (Arraigada, 2004).

En esta misma línea, Weller (2004) piensa al *Hip Hop* como posibilidad de inclusión y espacio de enfrentamiento a la discriminación y segregación por parte de los jóvenes de barrios periféricos de San Pablo, Brasil. Para el autor, estas estrategias permiten la constitución de nuevas colectividades con intereses y objetivos en común, que fortalecen la autoestima y los vínculos perdidos entre los jóvenes (Ibíd., p.114). Estas tres investigaciones latinoamericanas hacen referencia a las experiencias de los jóvenes en su vida y principalmente la relación de éstas con el *rap*. A la vez, que las piensan como determinantes para la construcción de identidades compartidas con otros jóvenes o grupos de pares.

A nivel nacional, se encuentra la investigación de Ana Sabrina Mora (2016) sobre las prácticas de escritura y de composición de canciones o letras improvisadas, de *raperos* del partido de La Plata. En este sentido, señala que en algunos casos las fuentes evocadas para la construcción de las letras son las vivencias cotidianas, la vida del *rapero*, del grupo de amigos y la del barrio; en otros casos son los estados de ánimo, emociones o sentimientos que se desean expresar. Sin embargo, también pueden remitir a lo formal, a cosas que inspiran rimas o metáforas (Ibíd., p.12). Para la autora, en estos casos los *raperos* buscan emitir un mensaje que llegue a quien lo escuche (Ibíd.).

En el contexto cordobés, podemos señalar una serie de investigaciones que provienen del campo de la comunicación social y que observan las prácticas de *hacer rap* desde análisis sociodiscursivos. Uno de ellos es el libro de Gloria Borioli (2010): “Escombros [de sentido]. Raperos cordobeses: identidad y cultura”. La autora analiza a partir de las letras de canciones y de entrevistas a jóvenes raperos las representaciones que tienen de sí los sujetos del discurso, y las huellas que en ellas hay, relacionadas con temas como la violencia, el sexo, la cibercultura, entre otros. Por otro lado, la tesina de Licenciatura en Comunicación Social de la Facultad de Comunicación Social de la UNC, elaborada por Argenti y Guignard (2010) se titula “Análisis comunicacional de la cultura Hip Hop”. La misma se pregunta por las características comunicacionales de la “tribu urbana”, como también reconstruye desde la herramienta de la encuesta los gustos estéticos, elecciones de vestuario y preferencias musicales de jóvenes *raperos*. Asimismo, examina históricamente el desarrollo de las prácticas del *Hip Hop* en la ciudad de Córdoba. Estas últimas investigaciones echan luz sobre las prácticas de jóvenes *raperos* en el mismo espacio, Córdoba, pero en distintos momentos temporales. De esta manera, sus descripciones, conceptos, hipótesis, conclusiones se vuelven referencias para nuestra investigación sobre el desarrollo del movimiento *Hip Hop* años atrás.

## **Miramos de cerca: interrogantes de la investigación**

### **Objetivos.**

A partir de las consideraciones teóricas y analíticas de las investigaciones arriba citadas, como las propias observaciones realizadas en el mundo empírico, se fijó el siguiente objetivo general: comprender los sentidos y representaciones que la práctica de *hacer rap y freestyle* adquiere para los protagonistas a partir del análisis etnográfico de la *competencia Sinescritura* en la ciudad de Córdoba durante el 2018.

A su vez se plantearon como objetivos específicos:

- Historizar el movimiento *Hip Hop* en Córdoba.
- Caracterizar las formas de organización de la *competencia*, los usos del espacio público y las relaciones entre los sujetos participantes.
- Describir los lenguajes corporales y las formas de comunicación no verbal desarrolladas por los y las *raperas* mientras *batallan*.
- Analizar las trayectorias de jóvenes que participan de la *competencia* y su relación con el *rap y freestyle*.

### **Pregunta problema de investigación.**

Teniendo en cuenta las observaciones realizadas en la *competencia*, este trabajo final de licenciatura se pregunta sobre cómo los protagonistas se hacen jóvenes y artistas a partir de prácticas y producciones musicales en ceremonias compartidas.

## **Herramientas teóricas y metodológicas para el análisis**

### **Desde los estudios de la música a los estudios de performance.**

Las prácticas musicales han recibido el interés de diferentes disciplinas que buscaron comprender las relaciones de la música con el ser humano. Dentro de la comunidad científica los estudios de la música son abordados desde la musicología, etnomusicología y teoría musical. El interés de estas disciplinas parte por entender el sonido, su producción, organización y significación dentro de circunstancias históricas o culturales específicas (Madrid, 2009, p.6).

Los estudios del campo de la musicología se centraban en el análisis de partituras y letras de la música docta de Occidente. Luego de la renovación de la disciplina en los años '80, el campo parece alejarse de su preocupación fundacional del entendimiento de la música y su significado, al entendimiento del porqué la música o su significado son tan importantes para la

gente y la sociedad (Madrid, 2009, p.3). En América Latina los estudiosos de la musicología van analizar la música popular en general.

Por otra parte, la etnomusicología abarca la música tradicional-llamada aborígen o folklórica- la música no docta de las culturas no europeas y la música popular. Para Kunst (1959) el objeto de análisis de la etnomusicología es la música y los instrumentos musicales pertenecientes a todos los estratos culturales de la humanidad (citado en Grebe, 1976). Esta disciplina se centra en el análisis y descripción de los datos musicales empíricos por medio de una orientación interdisciplinaria en la cual confluyen los enfoques sociológicos y antropológicos (Grebe, 1976, p. 7).

Para el teórico cultural Madrid (2009), estas perspectivas de estudio de la música se preguntan sobre qué es la música y buscan entender textos e interpretaciones musicales de acuerdo a los contextos culturales y sociales específicos, en cambio, una mirada desde los estudios de la performance se preguntaría sobre qué es lo que la música hace y le permite a la gente hacer (p.3).

En este sentido, este trabajo final adopta la perspectiva teórica y epistemológica de los estudios de performance, cuya característica de interdisciplinariedad y multiplicidad de objetos de estudio, permite analizar las vivencias de “un mundo teatralizado y performativo” (Schechner, 2000, p.11). El campo de los estudios de performance surge en los años '70 frente a la necesidad de una disciplina que organizara las ideas que ya se manejaban respecto a la performance y lo performativo (Ibíd., p.14). Tomando como eje la propuesta de J. L. Austin, filósofo del lenguaje, quien en los años '50 había acuñado la noción de “performativo” para referirse a las situaciones en las que el acto de expresar una oración es realizar una acción (Taylor, 2011, p.23), es decir, categorías del lenguaje que “hacen” algo como las promesas, los contratos, y el “sí, quiero” del matrimonio (Schechner, 2000, p.13).

Estos estudios se van formando desde los trabajos de Ervin Goffman, Richard Schechner, Victor Turner, Richard Bauman, Judith Butler, Barbara Kirshenblatt-Gimblett, Diana Taylor, entre otros. Por su parte, Richard Schechner, académico estadounidense del teatro, propuso un área de estudios dedicada a las acciones y actividades (juegos, deportes, teatro, ritual) y después un campo para la intersección de la teoría de performance y las ciencias sociales.

Schechner (2000) entiende a la performance como:

“actividades humanas-sucesos, conductas- que tienen la cualidad de lo que llamo ‘conducta restaurada’ o ‘conducta restaurada dos veces’; actividades que no son realizadas por primera vez sino por segunda vez y *ad infinitum*. Ese

proceso de repetición, de construcción (ausencia de ‘originalidad’ o ‘espontaneidad’) es la marca distintiva de la performance” (p.13).

Su propuesta de análisis reside en estudiar cualquier asunto o artefacto del arte y la cultura no en sí mismo como “objeto” o “cosa”, sino como práctica, evento y conducta (Schechner, 2012, p.23). Las performance son acciones y su conducta es el “objeto de estudio”; de esta manera la atención se va a centrar en “lo que la gente hace en su actividad de hacer eso mismo” (Schechner, 2012, p.21).

A su vez, entiende a la realidad social y física como construcción en toda su extensión, lo que lleva a pensar al autor la relación entre realidad y apariencia como fluida: las apariencias son realidades y las realidades son también lo que están detrás de las apariencias (Schechner, 2000, p.19; Schechner, 2012, p.51).

Es por ello que los objetos de estudio de performance incluyen desde los géneros estéticos del teatro, la danza y la música, pero también comprende ritos ceremoniales humanos y animales, seculares y sagrados; representación y juegos; performances de la vida cotidiana; papeles de la vida familiar, social y profesional, acción política, campañas electorales; deportes y otros entretenimientos; psicoterapias; medios de comunicación (Schechner, 2000, p. 12).

Para Diana Taylor (2011) performance no es sólo un acto vanguardista efímero sino un acto de transferencia que permite que la identidad y la memoria colectiva se transmitan a través de ceremonias compartidas o comportamientos reiterados como aprender a hablar un idioma, cocinar comidas regionales o tallar una máscara (p.19). En ese sentido, Schechner (2000) nos dice que las performances marcan identidades, tuercen y rehacen el tiempo, adornan y remodelan el cuerpo, cuentan historias, permiten que la gente juegue con conductas repetidas, que se entrene, ensaye, presente y re-presente esas conductas (p.13). En el desarrollo del trabajo final estos conceptos nos servirán para pensar la práctica del *freestyle*, la ocupación de los espacios públicos, los modos en los cuales jóvenes se relacionan y sus posibilidades de devenir artistas reconocidos en el mundo del *rap*, como así también formas de ser varón o mujer en estos espacios.

Aquí es necesario recuperar la distinción que realiza Schechner (2000) sobre lo que “es” performance y lo que puede estudiarse “como” performance. Algo “es una performance” cuando en una cultura particular, la convención, la costumbre y la tradición dice que lo es. A lo largo del siglo pasado, la idea de lo que “es” performance se ha extendido, impulsada por una fuerte tradición de vanguardia desde el futurismo, pasando por los *happenings* y la realidad virtual (Ibíd., p.13). Con respecto a lo que puede estudiarse “como” performance, tiene que ver

más bien con la adopción de la perspectiva de los estudios de performance (Ibíd., p.14). En este sentido para el autor cualquier cosa puede ser estudiada “como performance”.

La observación de las prácticas desde la performance nos indica que toda instancia particular es concreta, específica y diferente a las demás, y a la vez se basa en la repetición y la restauración (Schechner, 2000, p.13). De esta manera, los aportes teóricos de Schechner sobre performance como así también la propuesta analítica para el estudio de las performances, se vuelven centrales a la hora de comprender y describir las *competencias* prestando atención a la organización de espacios, sujetos, cuerpos y conductas en acción, de jóvenes que hacen y se muestran haciendo *rap* y *freestyle* (Schechner, 2000, p.23). La elección de estos estudios reside a su vez en la manera de entender las músicas como procesos dentro de prácticas sociales y culturales más amplias, preguntándose sobre como el estudio de la música nos puede ayudar a entender esos procesos (Madrid, 2009, p. 3).

Por otra parte, este trabajo recupera los aportes de Howard Becker (2008) sobre el concepto de “mundo del arte”. El sociólogo estadounidense analiza el trabajo artístico enfocándose en los patrones de cooperación de la gente que realiza estos trabajos, alejándose de aquellas propuestas que estudian los trabajos en sí mismos o a quienes se definen como sus creadores (Ibíd., p.9). De esta manera, “mundo del arte” consiste en todas las personas cuya actividad es necesaria para la producción de los trabajos característicos que ese mundo y otros definen como arte (Ibíd., p. 54). A su vez, el autor propone el término “artista” para aquella persona que realiza la actividad central sin la cual el trabajo no sería arte (Ibíd., p.43). Becker indica que por medio de la observación es posible percibir cuándo, dónde y cómo los participantes establecen las líneas que distinguen lo que quieren que se tome por característico de ese mundo o no (Ibíd.,p. 56).

Pensar el “mundo de arte” del *rap* y el *freestyle* cordobés nos permite observar los vínculos cooperativos por un lado, entre los jóvenes en la producción de su música, letras, sonidos, vestimenta, y por el otro, en la organización misma de la *competencia*. Debido a que nuestro análisis se centra en la *competencia* organizada en la plaza pública, que forman parte de ese mundo del *rap* y *freestyle*, pensamos a la misma desde el concepto de “escena musical”. Este es analizado por Peterson y Bennett (2017) quienes señalan su utilización como modelo para la investigación académica sobre la producción, la ejecución y la recepción de la música popular (p.2). En este sentido, la investigación desde la perspectiva de la escena musical se centra en situaciones en las que los intérpretes, la infraestructura y los fans se unen para crear colectivamente música para su propio disfrute (Ibíd., p.2). La organización de estas escenas contrasta fuertemente con la industria musical multinacional (Ibíd., p.2). En gran parte estas

escenas son dominio de pequeños colectivos, aficionados convertidos en emprendedores y trabajadores voluntarios, lo que Peterson y Bennett denominan “industria del Do-It-Yourself” (ibíd., p.4). En nuestro caso de análisis, la *competencia* de *rap* y *freestyle* sería considerada como “escena local”:

una actividad social enfocada que tiene lugar en un espacio delimitado y en un periodo de tiempo en el que grupos de productores, músicos y aficionados toman conciencia de su gusto musical común, separándose colectivamente de otros utilizando la música y los signos culturales a menudo apropiados de otros lugares.

(Peterson y Bennett, 2017, p.6)

### **Perspectiva comunicacional: una mirada a las poses, espacios y sujetos.**

Este trabajo final se ubica en líneas de pensamiento latinoamericano de estudios en comunicación que apuntan a trascender el concepto técnico y acotado de la comunicación en la problemática de los medios, los canales y los mensajes (Uranga, 2007; Martín Barbero, 2012), para pensarla como un conjunto de intercambios de sentidos entre agentes sociales, que suceden en un tiempo, y que constituyen una red discursiva de una sociedad (Von Sprecher y Boito, 2010, p.24).

Esta perspectiva de análisis evidencia que lo social y lo cultural no podrían pensarse separados o externos a lo comunicacional (Ibíd., p.25). En este sentido, Barbero (2012) propone la necesidad de desplazar el concepto de comunicación al concepto de cultura para pensar los nuevos procesos de socialización a través de los cuales una sociedad se reproduce, esto es sus sistemas de conocimiento, sus códigos de percepción, sus códigos de valoración y de producción simbólica de la realidad (p.80).

Los jóvenes cordobeses que *hacen rap y freestyle* daban cuenta de prácticas activas de comunicación mediante mensajes, palabras, insultos, poses, gestos, y tonos de voz particulares. Estas formas de comunicación nos permiten pensar el intercambio y la producción de sentidos entre estos jóvenes que van tejiendo relaciones con otros, en la *competencia*. Es por ello, que este trabajo final retoma la perspectiva interaccionista de Erving Goffman (1959) quien se propone analizar de qué manera el individuo se presenta y presenta su actividad ante otros (p.11). En este sentido, la expresividad del individuo involucraría dos tipos distintos de actividad significativa: “la expresión que da y la expresión que emana de él” (Ibíd., p.14). Según el autor, el individuo buscará controlar la conducta de los otros para influir en la definición de la situación, y así transmitir una impresión que a él le interese transmitir (Ibíd.,p.15-16). Estos

análisis nos servirán para analizar la presentación de jóvenes desde el plano corporal en el contexto de la *batalla*.

En esta línea, trabajaremos con conceptos de la rama de la comunicación interpersonal, de la comunicación no verbal de los lenguajes corporales, gestuales que aborda la kinésica, como así también el uso y la organización de los espacios o de las distancias personales que estudia la proxémica. Ambos análisis se nuclean en la denominada Escuela de Palo Alto que ha profundizado en los aspectos no verbales de la comunicación desde la premisa “es imposible no comunicar”.

En este contexto, el antropólogo estadounidense Edward Hall (1972) nos habla de la relación del hombre con su ambiente, más particularmente del espacio personal y social y la percepción que tiene el hombre de él (p.6). Esta percepción tiene la característica de ser dinámica ya que está relacionada con la acción posible en un espacio dado (ibíd., p.141). A su vez, depende de la relación con los otros individuos, cómo sienten y qué hacen en un determinado momento (ibíd., p.154). De esta manera, el hombre escogerá una distancia espacial para esos encuentros con los otros, que en nuestro análisis pasa a formar parte integral del proceso de comunicación. Hall (1972) propone a la observación en un largo periodo de tiempo y a una gran variedad de situaciones, como el método posible para identificar puntos en el sistema de percepción de la distancia (p.142). Expone entonces cuatro clases de distancias que tiene los seres humanos: “íntima”, “personal”, “social” y “pública”, todas ellas moldeadas y configuradas por la cultura.

Por su parte, Ray Birdwhistell propone que todos los movimientos del cuerpo tienen un sentido y un significado. Para él, gestualidad y lenguaje se integran en un sistema constituido por una multiplicidad de modos de comunicación tales como el tacto, el olfato, el espacio y el tiempo (Winkin, 1994, p.75). A su vez, este sistema de múltiples canales es quien va a confirmar o invalidar el significado de un gesto, es decir, que los gestos y las poses no tienen significados por sí mismos, sino es el contexto quien lo da (Ibíd.). Es por ello que Birdwhistell habla de análisis de contexto y no de contenido, centrándose de esta manera en “el sistema que ha hecho posible el intercambio” (Ibíd., p.78).

### **Pensando a los y las jóvenes.**

Como hemos descrito anteriormente, la *competencia* era llevada adelante por jóvenes quienes en su papel de organizadores, jurados, competidores o público, se acercaban a la plaza viernes de por medio a competir entre sí mediante rimas de carácter improvisado. En este sentido, partimos de reconocer a los jóvenes como agentes activos que contribuyen a la

producción, reproducción y transformación de valores culturales, normas y significados de la sociedad en que viven (Feixa y Sanchez García, 2015, p.123).

La propuesta analítica de Bourdieu (1990) señala que las divisiones de las edades son arbitrarias, y la frontera entre juventud y vejez se presenta como objeto de lucha (p.163). Las representaciones ideológicas de esta división otorgan a los más jóvenes ciertas pasiones o cosas, dejando otras a los más viejos (Ibíd.). Para el autor, estas divisiones no se encuentran dadas, sino que se construyen socialmente en la lucha entre jóvenes y viejos (Ibíd., p.164).

Los autores que establecieron diálogos con esta propuesta fueron Marguilis y Urresti (2008), quienes consideraron a la categoría de “juventud” como condición constituida por la cultura pero que además tenía una base material vinculada con la edad (p.18). Pensando a ésta no únicamente en relación a fenómenos biológicos, sino vinculada también a fenómenos culturales e históricos (Ibíd., p.18). De modo que, la(s) manera(s) de “ser joven” están relacionadas con las modalidades culturales del contexto y a la vez con las probabilidades parciales dispuestas por la clase, el género, la edad, la memoria incorporada y las instituciones (Ibíd., 2008, p.29).

Siguiendo esta línea, Rossana Reguillo (2013) reflexiona sobre la categoría analítica de “jóvenes” como socialmente construida, situada, histórica y relacional (p.13). Por lo tanto, entiende que el contexto histórico y social es lo que orienta el proceso de configuración de la condición juvenil (Ibíd.). Los jóvenes de esa manera, se configuran como:

“sujetos sociales en un universo cambiante y discontinuo, cuyas características son el resultado de una negociación-tensión entre la generalidad de la categoría y la actualización subjetiva de los individuos, a partir de la interiorización diferenciada de los esquemas culturales vigentes” (Ibid, 2013, p.40).

Para la autora es en el ámbito de los significados, los bienes y productos culturales en donde el sujeto juvenil adquiere sus especificidades y despliega su visibilidad como actor situado socialmente (Ibíd., p.41). Así, las formas en que configura el territorio estos jóvenes tienen que ver con un grupo de pares que opera sobre la base de una comunicación cara a cara (Ibíd., p.14). Esta forma constituye un espacio de confrontación, producción y circulación de saberes que se traduce en acciones (Ibíd.). Estos grupos de pares, pueden organizarse de dos maneras “hacia el interior” como espacios de pertenencia y adscripción identitaria, a partir de los cuales es posibles generar un sentido compartido sobre un mundo incierto (Ibíd., p.13). Y “hacia el exterior” que tiene que ver con las relaciones que se dan con los otros, fundadas en criterios de protección y seguridad ante un orden que los excluye (Ibíd.).

Los jóvenes están desarrollando sus propias estrategias para afrontar la vida cotidiana y construyendo sus propios proyectos biográficos sobre la base de recursos culturales disponibles (Feixa y Sanchez García, 2015, p.123). Mediante la música los jóvenes que *hacen rap y freestyle* en las plazas públicas (de)muestran sus gustos culturales, sus estrategias lingüísticas, las formas de relacionarse entre ellos, su mirada sobre los hechos sociales, sus sueños y deseos, entre otros, que nos permiten pensar y comprender los sentidos que esta práctica musical adquiere para ellos y ellas.

### **Abordaje metodológico.**

La perspectiva metodológica elegida para llevar adelante este trabajo proviene del paradigma cualitativo que ha guiado los estudios de comunicación en América Latina. Esta investigación a su vez se caracteriza por el contacto con una realidad social empírica, un acercamiento al lugar mismo donde ocurría la *competencia*.

Para conocer esa realidad social se consideró pertinente retomar el método etnográfico de la disciplina antropológica como mirada analítica que privilegia la perspectiva de los actores sociales (Guber, 2004). Este método nos permitió observar las tramas de significado y sentido de ese mundo desde la perspectiva de jóvenes, a través de la descripción y el análisis de esta práctica artística-musical.

Los objetivos planteados en este trabajo final son del tipo descriptivo ya que se buscó conocer cómo se anunciaba la *competencia* en cuanto a sus características, ocupación de espacios y tiempos, relaciones sociales entre los jóvenes, entre otras. Se privilegió a su vez un enfoque interpretativo de estudio, es decir, los datos presentados en este trabajo final son interpretaciones de interpretaciones de otras personas sobre lo que ellas sienten y piensan (Geertz, 2003, p.23).

El método etnográfico posibilitó participar de la vida cotidiana de las personas durante un tiempo extenso observando lo que sucedía e interpretando lo que una pequeña parte de lo que nuestros informantes nos refirieron (Ibíd., p.32). Este trabajo final se presenta como una etnografía, es decir, una interpretación elaborada por el investigador “proveniente de la articulación de la elaboración teórica del investigador y su contacto prolongado con los nativos” (Guber, 2011, p.18).

El trabajo de campo que dio comienzo a esta investigación duro aproximadamente dos años, desde septiembre de 2016 a diciembre de 2018. Las primeras aproximaciones al campo acontecieron en el marco del seminario de Trabajo Final. Durante la cursada y como parte de la propuesta metodológica de la materia elaboré un proyecto de investigación cuyo objetivo

principal fue indagar sobre las prácticas del *hacer rap* en Córdoba. Luego de estos primeros acercamientos y a raíz de las relaciones que fui construyendo con los jóvenes comencé a pensar en la posibilidad de plantear este tema como trabajo final de licenciatura.

Para acceder al mundo de las acciones y las prácticas, fueron utilizadas las técnicas de observación etnográfica y la realización de entrevistas semi-estructuradas. La investigación *in situ*, en el ambiente mismo, permitió observar el desarrollo de las *competencias* que acontecían los días viernes cada quince días en la Plaza de la Intendencia. Prestando atención a sus diferentes fases, acciones, lenguajes y movimientos corporales de los actores sociales, el uso del espacio público y del espacio interpersonal, y las relaciones que se daban entre esos jóvenes, entre otros. Realicé estas observaciones etnográficas durante los meses de abril, mayo, junio, octubre y noviembre del 2018. También realicé observaciones etnográficas en dos eventos *de escenario* donde los jóvenes competían y *hacían rap y freestyle*-uno de ellos en Córdoba y el otro en Carlos Paz-. Con estas observaciones llevé adelante un registro de la información o cuaderno de campo.

Por otro lado, realicé entrevistas semi-estructuradas a unos jóvenes que participaron de la *competencia*. La elección de esta técnica está relacionada con la posibilidad de acceder al universo de significaciones de los actores sociales. Con la finalidad de conocer las nociones que ellos mismos construían en torno a la *competencia*, a la práctica de *hacer rap* y su relación con la música, sus sueños, se realizaron seis entrevistas que fueron asignadas a jóvenes que desempeñaban tareas distintas durante la *competencia*: dos de ellas a los organizadores, dos a los jurados-uno de ellos varón y la otra mujer-, y dos entrevistas a competidores. Por medio de mi presencia en la plaza, fui estableciendo vínculos con jóvenes mediante un contacto directo con los organizadores y la jurada, donde me presenté y enuncié mi interés en observar la *competencia* y realizar un informe sobre ello. Esto ocurrió en un momento de descanso de las *batallas*, donde estos jóvenes no se encontraban realizando una actividad específica. Las charlas informales de presentación fueron varias hasta concretar las entrevistas vía mensaje de texto. En los otros casos el contacto fue realizado vía mensaje directo en Instagram para presentarme y acordar una entrevista. Con respecto a los competidores, llegué a ellos a través del contacto proporcionado por los otros entrevistados, luego de haberlos visto competir en *Sinescritura*.

Durante la entrevista, las preguntas fueron abiertas priorizando que el entrevistado/a profundizara en lo que considerara importante. A la vez se alternaron preguntas estructuradas que permitieron conocer aspectos generales de los jóvenes, con preguntas que surgían en el momento, de acuerdo a lo que los entrevistados iban comentando. Asimismo, estas entrevistas

estuvieron enfocadas a indagar sobre las diversas trayectorias personales de los jóvenes con el objetivo de conocer su interés y su involucramiento en la práctica del *rap* y *freestyle*.

Se realizó además una reseña de los hitos más importantes de la historia del *Hip Hop*. La finalidad de reconstruir el surgimiento y la evolución del movimiento cultural y musical nacido en los Estados Unidos, fue comprender la elección y relación de jóvenes cordobeses con esas prácticas.

A su vez, se recuperaron materiales audiovisuales de la *competencia* que los mismos organizadores filmaban y compartían en el propio canal de Youtube de *Sinescritura* sobre las *batallas* finales de la noche. Los mismos sirvieron para la reconstrucción de los versos improvisados de los jóvenes, como para observar las poses y posturas que representan al *hacer rap*.

### **Organización interna de la investigación**

El trabajo final propone un recorrido por tres apartados analíticos, los cuales a su vez poseen subapartados. El orden de éstos se relaciona con el propósito analítico de introducir al lector/a a los sucesos, sujetos, espacios y sentidos del mundo del *rap* y *freestyle*. Hacia el final, se presenta un apartado designado a las reflexiones a las que se arribó en nuestra investigación.

El primer apartado se titula “De los inicios del *Hip Hop* al presente”. En él nos proponemos historizar los hitos más importantes de los inicios y la evolución del movimiento cultural, musical y estético *Hip Hop* en los Estados Unidos. A su vez, se recuperarán aportes analíticos que trabajan sobre el género en Latinoamérica, Argentina, y en particular la ciudad de Córdoba. Al final del apartado, describiremos la situación actual donde nuevas generaciones de jóvenes se interesan por el *rap* y el *freestyle*, a causa de la popularización de las *competencias* en las plazas públicas y los videos sobre ellas en la plataforma de YouTube. A su vez, describiremos los inicios y la organización de la *competencia Sinescritura*.

El segundo apartado recibe el nombre de “*Sinescritura: una descripción de la competencia*”. En este apartado se describirá etnográficamente la *competencia Sinescritura* desde los conceptos de la teoría de la performance. Se analizará la ocupación y distribución del espacio durante el evento, la duración del mismo y los distintos momentos de la performance. Asimismo se hará foco en la composición improvisada de los versos del *rap*, el uso de palabras, insultos, frases, como también los gestos, poses y posturas que realizan los jóvenes mientras *hacen rap* y *freestyle*. Estos últimos serán pensados desde los análisis de Goffman, Hall y Birdwhistell. Se analizarán a su vez las relaciones entre estos jóvenes en el ámbito de la

*competencia* prestando atención a las diferencias de acuerdo a la actividad desarrollada en el evento o la posición accedida durante la *competencia* en sí.

En el tercer apartado titulado “El *rap* como *estilo de vida*.”, presentamos a los jóvenes entrevistados protagonistas de la *competencia* en su rol de organizadores, competidores, y jurados. El análisis se detiene en las biografías de los jóvenes entrevistados para reconstruir sus trayectorias sociales respecto a la elección del género musical, a las *competencias de freestyle*, las posibilidades de hacer su música, sus deseos y sueños, entre otros. Además se estudiarán los vínculos cooperativos entre jóvenes desde el concepto de “mundo del arte” de Becker (2008). Por último analizaremos cómo sus trayectorias y gustos sobre la música *rap* generaban distinciones en las prácticas y en los espacios que recorrían.



## 1. De los inicios del *Hip Hop* al presente

---

En este apartado recuperaremos ciertos períodos de la historia del *Hip Hop* con el objetivo de indagar el surgimiento, la consolidación y la importancia social de este movimiento cultural, estético y musical. El recorrido histórico comienza en los años sesenta en South Bronx y se extiende hasta la Córdoba actual, con el desarrollo de la *competencia Sinescritura*. Tales narrativas nos permitirán observar los sujetos, acciones, perspectivas, deseos y códigos del *Hip Hop*. Con ello nos proponemos ubicar al mundo del *rap* en Córdoba. Esta historización se realizará desde libros, artículos académicos y periodísticos sobre la temática, blogs especializados en el movimiento, entre otros.

### 1.1 Del Bronx en ruinas nace el movimiento artístico

Libros de texto, sitios de internet y series o documentales sobre la historia del *Hip Hop* ubican sus inicios en el condado del Bronx, de la ciudad de Nueva York, Estados Unidos.<sup>3</sup> A su vez, se retrotraen a un acontecimiento que cambió todo: la construcción de una autopista, la Cross-Bronx Expressway, que atravesó el barrio dividiéndolo en dos. El objetivo era conectar New Jersey con Long Island, dos ciudades ubicadas al oeste y al este de NYC. La obra que se construyó entre 1948 a 1963 como símbolo de progreso, prolongó aún más la transformación social y económica que había comenzado tiempo antes en el Bronx.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la ciudad de Nueva York cambió la composición poblacional. Millones de residentes blancos de clase media, de descendencia irlandesa, alemana y judía, abandonaron la ciudad para trasladarse a las afueras (Una Historia del Bronx, 2013). Fue cuando Nueva York recibió una nueva ola migratoria interna, la de los afroamericanos desde los estados sureños, y externa desde el Caribe con la población puertorriqueña (Ibíd., 2013). La salida de tantos residentes de clase media y la llegada de no blancos pertenecientes a los estratos económicos más bajos, configuraron nuevos patrones

---

<sup>3</sup> La ciudad de Nueva York se divide en cinco condados, entre ellos Bronx, Manhattan, Brooklyn, Queens y Staten Island.

residenciales en la ciudad.<sup>4</sup> Éstos no sólo indicaban distinciones de clase y estatus, sino también diferenciaciones étnicas y raciales, ya que estas poblaciones se agruparían en áreas separadas (Lederhendler, 2001, p.149).

Desde 1960 a 1970, en el barrio del Bronx se concentraba la mayor cantidad de familias puertorriqueñas (Rogler y Conney, 1984, p.49). Su participación en la actividad laboral estaba relacionada con trabajos semi-calificados en la manufacturación de productos o en sectores de servicios de la ciudad de Nueva York, a causa principalmente del escaso respaldo educativo y



Figura 1. [Fotografía de Mel Rosenthal] (Bronx. 1976) Museo de la Ciudad de Nueva York. Descripción: adolescentes limpian los escombros para crear un jardín en el vecindario (1976-1982).

la falta de conocimiento del inglés (Ibíd., p. 129). La población afroamericana por su parte, que buscaba nuevas oportunidades en el norte de su país, trabajó en un variado rango de oficios. Desde campos industriales hasta la creación de sus propios negocios, aseguradoras, peluquerías, entre otros. Estos nuevos residentes llevaron al Bronx su religión, gustos musicales, comidas y costumbres.

Durante esos años la situación social se centraba en la destrucción edilicia, migraciones internas, pérdidas de puestos de trabajo y altas cifras de desempleo juvenil (Chang, 2017, p.23). Como consecuencias de la construcción de la autopista, el sur del Bronx había quedado aislado. La situación afectó a los propietarios de inmuebles, ya que los inquilinos se iban, y tenían dificultades en alquilarlos. Las casas perdían valor y sus dueños enviaban gente a quemarla para cobrar el seguro (Nueva York: de la convivencia multicultural a la identidad americana, 2013). Esta práctica se volvió habitual durante varios años. También los edificios sufrían quemaduras y eran abandonados en ruinas, convirtiéndose en centros de distribución de droga, prostitución o lugares de reunión de las pandillas (Ibíd., 2013) (Ver Figura 1).

En poco tiempo, el barrio había perdido más de la mitad de la población (de 1.2 millones a 600.000 mil), a la vez que muchas calles que antes estaban llenas de negocios se convirtieron

---

<sup>4</sup> Los patrones de asentamiento de los grupos latinos difirieron con concentraciones de dominicanos en las áreas de Upper West Side en Manhattan y en Queens; de sudamericanos en el centro y norte de Queens. Por su parte, las comunidades cubanas se asentaron en Queens y los centroamericanos en Brooklyn, aunque más dispersos. Los puertorriqueños se ubicaron en el Bronx, Brooklyn y Manhattan (Rogler y Conney, 1984, p.49).

en un baldío de locales vacíos y viviendas desocupadas. Estos procesos perpetuaron la vulnerabilidad de las personas que vivían en el barrio; a la vez que sobre ellos fueron contruidos imaginarios sociales en torno a la marginalidad, a las actividades criminales y a la pobreza.

### **1.1.1 De la guerra a la paz.**

A finales de los sesenta e inicios de los setenta, el Bronx se encontraba organizado por diversas “pandillas” agrupadas bajo insignias, quienes ubicadas en territorios específicos ejercían el control y la circulación de los transeúntes. Estaban lideradas e integradas por jóvenes de entre 17 y 22 años, la mayoría hijos e hijas de afroamericanos o inmigrantes latinoamericanos, en su mayoría puertorriqueños. Las cifras de jóvenes pandilleros ascendían a diez mil sólo en el Bronx. Chang (2017) observaba que:

Las pandillas le daban estructura al caos. Para los hijos de inmigrantes con padres ausentes, para los huérfanos que estaban por 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 (p.73).

Estos jóvenes organizados, en busca de defensa propia y por poder o diversión, eran considerados por los vecinos como “la verdadera autoridad en las calles” (Ibíd., p.73). Estos jóvenes estaban armados y custodiaban las calles que designaban como sus territorios. Las pandillas estaban divididas de acuerdo a la pertenencia de alguna comunidad. Los descendientes de latinos por un lado, los afroamericanos por el otro. La violencia en el sur del Bronx era constante, principalmente por los enfrentamientos entre las pandillas enemigas y éstas con la policía. De esta manera y bajo estas circunstancias, la situación de las pandillas ubicaba a los jóvenes en un lugar central dentro de las estructuras y dinámicas barriales, para los gobernantes e incluso para los medios de comunicación.

En medio de estos conflictos, fue asesinado uno de los líderes de Ghetto Brothers (una de las pandillas más poderosas y multitudinarias del barrio cuyos miembros eran puertorriqueños), Black Benjie, defensor de la paz, que en ese momento había ido a disipar una disputa entre pandilleros. Cuando su grupo y el barrio se enteraron de lo sucedido, la gran mayoría estaba lista para enfrentarse contra los asesinos del líder. Pero los Ghetto Brothers convocaron un encuentro entre las pandillas negras y latinas para lograr una tregua. Después de varias discusiones, los miembros de las diversas pandillas firmaron un tratado de paz. En él se decía: “Todos somos hermanos, que vivimos en los mismos barrios y afrontamos las mismas dificultades. Si queremos construir una comunidad mejor para nuestras familias y nosotros

mismos, debemos trabajar juntos” (Chang, 2017, p. 86). El tratado establecía que las pandillas debían respetarse las unas y las otras, y en el caso de la existencia de un conflicto la solución debía ser pacífica. Dos meses antes, los líderes de Ghetto Brothers se habían reunido con un activista de los Panteras Negras. Éstos los convencieron de que las guerras entre las bandas no tenían sentido, que estaban luchando contra el enemigo equivocado y que debían sumar fuerzas para luchar contra el sistema opresor que los mantenía en el estrato más bajo de la sociedad. Tras el tratado de paz, procesualmente las pandillas se fueron desintegrando. Algunos de sus integrantes fueron arrestados, otros emigraron hacia otros barrios, formaron una familia, consiguieron un empleo o terminaron en las drogas (Ibíd., p.90)

El tratado de paz marcó un antes y un después. Ya lejos de la violencia, los jóvenes se acercaron a la música. Los Ghetto Brothers comenzaron a organizar actividades para mostrarles a los jóvenes otras posibilidades lejos de la violencia. En 1972 editaron un álbum llamado “Power-fuerza”, que mezclaba rock, funk, soul con ritmos latinos. Comenzaron a tocar en fiestas barriales donde invitaban al resto de los jóvenes. Al respecto, Chang (2017) analiza cómo una “nueva generación de chicos se obsesionaba con la exuberancia, el estilo y el sabor. Para estos jóvenes, la oportunidad de marcar una diferencia se encontraba en las fiestas barriales, no en los partidos políticos” (Ibíd., p.93).

### **1.1.2 Los primeros: Dj Kool Herc, Afrika Bambaataa y Grandmaster Flash.**

Una noche de agosto de 1973, Clive Campbell y su hermana realizaron una fiesta en un salón del edificio en el que vivían en el Bronx. El objetivo, como muchas de las *house parties* (fiestas en casas) de la época realizadas en los propios hogares, era recaudar dinero para el alquiler o algún gasto. Clive había comenzado su negocio de DJ en estas fiestas. Llevaba su potente sistema de sonido y sus discos de vinilo listos para plasmar su personalidad en la lista de temas. Allí se había dado cuenta de que la gente quería escuchar los *breaks*, el ritmo de las canciones y no las melodías, estribillos ni la letra.<sup>5</sup> Desde entonces comenzó a pasar canciones basándose en la parte instrumental, el *break*, que terminó por convertirse en su marca registrada. Elegía discos de soul negro y rock blanco con *beats* rápidos y a menudo afrolatinos.<sup>6</sup> El joven comenzó a utilizar dos discos con la misma canción para poder reproducir el *break*

---

<sup>5</sup> El *break* es el interludio instrumental o de percusión en una canción. Suele ser la parte instrumental de descanso donde el resto de la banda se mantiene en silencio. Se lo considera como cualquier segmento musical normalmente muy corto que puede ser repetido una y otra vez.

<sup>6</sup> *Beat* significa latido, golpear. En la música tiene relación con el ritmo, el sonido que proviene de la combinación del tambor, el bombo y el bajo (Fuente: vocatic.com).

desde el comienzo en uno cuando el otro terminaba, de este modo creaba su propia versión extendida del tema. En aquella noche de agosto, Clive abandonó su nombre traído desde Jamaica para llamarse DJ Kool Herc, y pasar a la historia como el fundador del estilo musical del *Hip Hop* por sus mezclas innovadoras.

Las fiestas que comenzaron a organizarse eran cada vez más populares. Se organizaban en cualquier espacio disponible: parques, salas comunitarias, patios de colegio, o en algún lugar del vecindario. Estas fiestas animaron al barrio, carente de clubes que por la crisis habían cerrado o frente otros que les negaban el ingreso a los jóvenes del Bronx. El *Hip Hop* comenzaba en los parques, en la calle, de manos de afroamericanos y afrocaribeños que no tenían dinero para ir a las discotecas de Manhattan, y aunque lo hubieran tenido no les hubiesen dejado entrar.

Las zonas barriales comenzaban a tener sus propias bandas o *DJs*, que se caracterizaban por mezclar sonidos de géneros musicales provenientes del funk, disco, jazz, blues y soul. Estas largas piezas musicales estaban compuestas por sonidos repetitivos cuyo ritmo invitaba a la gente a bailar. Tal así que durante los *breaks* prolongados, grupos de chicos armaban un círculo en la pista e iban uno detrás del otro mostrando sus mejores movimientos. Giraban hacia abajo, saltaban, se abrían de piernas, hacían piruetas en el piso. Kool Herc los llamó *Break boys*, o para abreviar *B-boys*, cuyos movimientos más tarde serán conocidos como el *bboying* o *break dance* en su nombre comercial.

Paralelamente al tiempo en que las pandillas comenzaron a desaparecer, Kool Herc volvió popular una nueva jerarquía de lo *cool* en el barrio: el músico había reemplazado al pandillero (Chang, 2017, p. 111; p.115). En 1977 Herc y sus competidores *DJs* se habían dividido el Bronx trazando un mapa territorial y musical. En el South Bronx estaba la nueva estrella en ascenso Grandmaster Flash; al sudoeste Afrika Bambaataa era el artista más influyente; al norte estaban DJ Breakout y DJ Baron; por último, el vecindario de West Bronx y los clubes nocturnos de East Bronx pertenecían a Kool Herc (Chang, 2017, p.115).

Si Kool Herc había puesto las bases musicales del barrio en la época de paz, fue Afrika Bambaataa quien promovió las ideas que le darían forma a la futura “rebelión generacional” (Chang, 2017, p. 125). Bambaataa se crio en una familia muy comprometida con los movimientos internacionales y de liberación afroamericana. Fue miembro de una pandilla y se forjó una reputación por su temeridad a la hora de entrar a territorios ajenos. Luego de la tregua en 1971, entendió que podía utilizar su capacidad de comunicación para promover la paz. Recorriendo el camino trazado por Kool Herc, Bambaataa decidió aprender a ser *DJ*. Su sonido se convirtió en un espejo de su filosofía de paz: la música que reproducía estaba imbuida de la

misma curiosidad y apertura de espíritu que trataba de fomentar en su organización (Chang, 2017, p. 132). Mezclaba *breaks* de Grand Funk Railroad y The Monkees, con Sly Stone, James Brown y los discursos de Malcom X. Con estos ritmos organizaba sus propias fiestas en un centro comunal.<sup>7</sup>

*Bam* era descrito como un líder innato. Fue fundador de la Universal Zulu Nation, considerada como “la primera institución del *Hip Hop*”, una organización que ponía énfasis tanto en abrir mentes como en armar fiestas. El nombre proviene de la película *Zulú* de 1964, que narra la historia de la batalla de Rorke’s Drift, en Natal, Sudáfrica ocurrida en 1879. Bambaataa había quedado cautivado con la comunidad Zulú y las poderosas imágenes de solidaridad negra y resistencia de estos frente al ejército británico. Para Bam, “en aquella época éramos considerados apenas negros, negritos, gente de color, conceptos degradantes (...) entonces se estrena esta película que muestra cómo los africanos pelean por su tierra contra el imperialismo británico” (Citado en Chang, 2017, p.128).

La perspectiva de la institución yacía en el pensamiento de que hombres y mujeres negros debían amarse los unos a los otros. Bajo la ideología de la unión y el respeto, Bambaataa trató de convencer a los jóvenes latinos que vivían cruzando el río que dividía el Bronx, de llegar a un acuerdo de paz. “Paz, amor, unidad y diversión” era su lema, y las *Infinity Lessons* (Lecciones de infinito) establecían un código de conducta y un modo de vida a sus miembros, los Zulus.<sup>8</sup> Éstos eran jóvenes pacíficos que se expresaban a través del baile (*b-boys* y *b-girls*), del *grafiti* y el *Djing*, imponiendo en el barrio la celebración, el estilo y el optimismo (Chang, 2017, p.137).<sup>9</sup> En las fiestas de Zulu Nation la energía era tal que hacía participar y acercar a miembros de las distintas pandillas que aún quedaban. “Se hizo evidente que Bambaataa había tomado las fiestas de Herc y las había convertido en ceremonias de una nueva fe” (Ibíd., p.144).

---

<sup>7</sup> Grand Funk Railroad es un grupo de hard rock estadounidense cuya base interpretativa se sostenía bajo la modalidad de Power trio, y cuyo estilo está marcado por la fusión del hard rock con el funk y el blues. La banda se hizo popular en los años '70. The Monkees es una banda de rock formada en 1966, cuyos componentes son originarios de la ciudad de Los Ángeles, Estados Unidos. Por su parte, James Brown fue un cantante de soul, funk y rock estadounidense, considerado el *padrino del soul*. Sus canciones fueron de mucha influencia durante los '70 para estos jóvenes.

<sup>8</sup> Las *Infinity Lessons* se basaban en la idea de un pasado africano glorioso postulado originalmente por la Nación del Islam, la organización religiosa y socio-política musulmana negra de los EEUU, aunque no reproducían sus argumentos de la separación racial. A pesar de ello, Universal Zulu Nation no era una organización política (Chang, 2017, p.142; p.143).

<sup>9</sup> Se llama *grafiti* a la modalidad de pintura libre realizada generalmente en espacios públicos con pintura en aerosol. Más adelante se detallará esta práctica. El *Djing* es la práctica de seleccionar y mezclar música propia o grabada sobre otros artistas para ser escuchada por una audiencia. Quien realiza esta práctica recibe el nombre de *Dj*.

El último en completar la escena musical inicial del *Hip Hop* fue Joseph Saddler. Este joven también del Bronx, no tenía ni grandes sistemas de sonido como Kool Herc, ni una gran colección de discos ni el apoyo de la gente como lo tenía Bambaataa (Ibíd., p.148). Sí tenía una insaciable curiosidad sobre el funcionamiento de los equipos de música, la reacción del público, y la tarea del *DJ*. Para este joven, Herc extendía los *breaks* pero de manera desprolija, al poner la ajuga del tocadiscos en cualquier parte. Se dio cuenta entonces de que cada canción ocupaba cierta parte del vinilo. Cada *break* se podía medir de punta a punta, lo que lo llevó a inventar una teoría basada en la práctica de dividir cada disco en secciones, como si fuera un reloj (Chang, 2017, p.149). Este joven se hizo conocido como Grandmaster Flash (que se podía traducir como “gran maestro flash”).

Su primera aparición frente al público no fue bien recibida. Fue tras este fracaso que decidió experimentar con algo nuevo e introdujo un nuevo personaje en la escena musical. Flash convocó a un amigo “muy bueno” con el micrófono, el cual le indicaba al público que coreara, y que levantara y moviera las manos mientras sonaba la música. A ellos se les sumaron otros dos jóvenes habitués de las fiestas de Flash. Juntos rescribieron el tema “Hustler’s Convention” con versos cada vez más complejos, rimas y melodías hasta entonces desconocidas. En 1976, el grupo se expandió. Grandmaster Flash and the Three MCs pasó a ser Furious Four y finalmente Furious Five. Las presentaciones al público buscaban establecer un nivel de energía entre los *Maestros de Ceremonia* (MC) y la audiencia. Pronto a la gente le importó menos el tamaño de los parlantes y a interesarse más por en la calidad del espectáculo y en el estilo de los músicos (Chang, 2017, p. 150). Al show de Flash no le faltaba nada: sus innovaciones técnicas, el *scratching* realizado con movimientos de manos y piruetas visuales, y la presencia de su grupo o *MCs* que entablaba una energía con el público.<sup>10</sup>

### **1.1.3 Creando estilos: el *Hip Hop* como arte, música y baile.**

El *Hip Hop* se define como un movimiento cultural, estético y musical. Esta distinción hace referencia a la conjunción de una serie de *elementos* que conformaban la escena y parecían enlazados los unos con los otros. Los viejos participantes de la escena siguen debatiendo acaloradamente si todos estos movimientos juveniles de música, baile y arte realmente pertenecían a una misma cultura (Chang, 2017, p.146). Lo cierto es que el *grafiti*, el *b-boying*, el *Dijng*, y el *MC* (Maestro de Ceremonia) compartían la misma estética revolucionaria, con

---

<sup>10</sup> El *scratching* es una técnica característica de los Dj de Hip Hop, mediante la cual se producen sonidos muy distintivos al mover con la mano los vinilos hacia adelante y hacia atrás en la bandeja. [N. del T.] (Chang, 2017, p. 150).

el objetivo de liberar el estilo de los jóvenes y convertirlo en una forma de expresión que no contaba con los capitales de grandes empresas ni la autorización de los poderosos, sino que estaba protegida y cifrada por rituales y códigos propios (Ibíd., p.147).

El *grafiti* puede ser rastreado en los vecindarios afroamericanos de Filadelfia en 1965. Se considera responsable a un adolescente negro de popularizar la habilidad de pintar o firmar los trenes de esa ciudad. Tres años más tarde esta práctica llega a Nueva York. A lo largo y ancho de la ciudad incontables jóvenes cambiaban sus nombres o adoptaban otros nuevos y los estampaban en las superficies desnudas de la ciudad (Ibíd., p.103). Los *grafiterios* durante la época de las pandillas cruzaban los territorios establecidos, se escabullían de la policía, traspasaban los límites y violaban las normas de propiedad y decoro. Para Chang (2017), sus intervenciones no constituían declaraciones políticas, sino que eran un ataque contra la invisibilidad de su generación a la vez que era un acto para obtener reconocimiento de sus pares mediante la originalidad, temeridad, coraje y estilo (p.104).

A las letras desnudas que expresaban los nombres de los *grafiteros*, llamadas *tags*, se fueron sumando bordes, colores, brillos, profundidad, sombras y flechas. Las *pieces* u obras eran imágenes, demostraciones personales que ocupaban grandes espacios en los vagones de los trenes. La ciudad estaba plasmada de *grafitis*. Entonces el gobierno de la ciudad de Nueva York elaboró el programa anti-grafitis que incluía mayores controles de seguridad y restricciones en la venta de aerosoles, entre otros (Ibíd., p. 176). Los jóvenes *grafiteros* fueron considerados como “violentos” y “delincuentes”. Años más tarde, en la década del '80 estos jóvenes recibieron la atención de la elite del mundo del arte. Sus trabajos fueron presentados y vendidos en galerías para el consumo de la alta sociedad (Ibíd., p.199).

Por su parte, el baile de los *b-boys* y *b-girls* había comenzado como práctica privada, algo que se enseñaban los unos a los otros en los livings de las casas o pasillos de los edificios y que cada tanto se mostraban en las *house parties* (fiestas en casas) (Chang, 2017, p. 151). Luego del tratado de paz, las fiestas comunitarias eran los espacios donde estos jóvenes demostraban sus pasos de baile. Cuando sonaba el *break* del *DJ*, la gente se corría del centro de la pista para darle espacio a los *break boys* y *break girls*. Uno tras otro saltaban al centro para demostrar sus mejores movimientos y competir entre sí. Desde el movimiento de pies a toda velocidad, a dar vueltas, girar de arriba hacia abajo, retorcerse, y hasta girar en el piso como un trompo. El objetivo era bailar mejor que nadie. Estos jóvenes y preadolescentes integraban bandas de *b-boys* que se multiplicaron en la mitad de la década del '70 (Chang, 2017, p.155).

Cuando recibieron la atención de los medios de comunicación, incluida la aparición de sus pasos de baile en películas, comenzaron a denominar a la práctica como *breakdancing*. Pero en realidad el término correcto es *B-Boying* para los varones, y *B-Girling* para las mujeres, o *breaking* en general (Adelekun, 2018).

La práctica del *Dj-ing* se remonta a principios del siglo XX, cuando el joven Ray Newby comenzó a reproducir discos en la radio. Cuarenta años después, se fabricaba la primera mesa de mezclas que contaba con dos platos, luces, micrófonos, amplificador y sus altavoces (Vásquez, 2015). A medida que pasaban los años, nuevos modelos de mezcladoras salían al mercado ofreciendo mejoras en la calidez del sonido. En el '69, el DJ estadounidense Francis Grasso popularizó el *beatmatching*, una técnica en la cual el DJ sincroniza el tempo de las canciones para mezclarlas, mediante el cambio en la altura del sonido o en la velocidad y la duración del audio, conocida como *time stretching* (Vásquez, 2015). Fue en 1973, cuando el DJ Kool Herc marcó el inicio del *Hip Hop* al utilizar el tocadiscos no sólo para reproducir música sino para manipular el sonido y crear nueva música desde los discos de vinilos más populares de la época (Ibid, 2015). A esa práctica la denominaron *turntablism* y fue de inspiración para miles de jóvenes que durante los setenta querían ser *DJs* como él.

Por último se encuentra la figura del *Maestro de Ceremonia*, cuya aparición en la escena del *Hip Hop* se ubica al lado del *DJ*. Durante las fiestas, los *MCs* usaban el micrófono para animar al público, dar anuncios, avisos, decir chistes y frases sobre el momento. Para el periodista de *rap* Feli Dávalos (2014), aquellos *MC* no eran como los raperos que hoy conocemos. El primer *rapero* de la historia fue Melle Mel, quien decidió escribir sus propias rimas para el tema *The Message* de su grupo Grandmaster Flash y los Furious Five. Así, a lo largo de los años esta figura sufrió mutaciones y diferenciaciones de acuerdo a las creaciones artísticas que iban surgiendo.

Esta serie de *elementos* conformaban la escena artística y musical de la juventud afroamericana y latina de la ciudad de Nueva York. “Todos se obsesionaron con la idea de mostrarse y probar su valía, de distinguirse y sobresalir a fuerza de pura originalidad” (Chang, 2017, p.147). Estas manifestaciones terminaron por convertirse en un movimiento cultural que se denominó *Hip Hop*. El origen del termino no está claro, pero se cree que lo invento Cowboy, el *MC* de Grandmaster Flash mientras se burlaba de un amigo que acababa de entrar al ejército, imitando el ritmo de las tropas al caminar diciendo “hip/hop/hip/hop”. Como así también, fue Afrika Bambaataa quien usó el término por primera vez para referirse al conjunto de expresiones que se estaban manifestando en el Bronx.

## 1.2 Evolución *Hip Hop*: el *rap* se expande al mundo

Cassettes con grabaciones piratas de presentaciones en vivo de Kool Herc, Afrika Bambaataa y los Furious Five circulaban de mano en mano en los barrios negros y latinos de Brooklyn, Queens y Long Island. Mientras los chicos de esos barrios estaban formando aparatos de sonido y organizando competencias entre sí, en el Bronx la situación parecía haber cumplido su ciclo (Chang, 2017, p. 168). Ya nadie quería ir a fiestas organizadas en los gimnasios escolares. En los '70 el público de las fiestas eran jóvenes en edad escolar. Ahora, a principios de la década del '80, estos jóvenes ya mayores frecuentaban clubes nocturnos y discotecas donde los *Djs* ofrecían una versión más sofisticada del *beat* barrial (Ibíd., p. 169).

Esta escena musical atrajo el interés de varios productores musicales independientes. El primero en explotar el potencial económico del *Hip Hop* fue un grupo de jóvenes varones, desconocidos entre sí. La canción “Rapper’s Delight” duraba quince minutos y trascendió de la escena neoyorquina, al mundo. Para algunos *Djs* no era posible que hubiera una grabación de *Hip Hop* en un disco, para ellos lo importante era todo el evento en vivo: la improvisación ingeniosa, la participación y los coreos del público, la relación del *Dj* con el *MC* y los vecinos. Este tema de la banda de raperos amateur Sugar Hill Gang cambió la escena musical al llegar a lugares donde nunca se había escuchado *rap*. Pero también cambió la lógica de las fiestas en las discotecas. Los *b-boys* desaparecieron y ya nadie bailaba, el *rap* se convirtió en el atractivo principal cuando los *MCs* subían al escenario y captaban todas las miradas, al mismo tiempo que los *Djs* dejaban de ser el centro de atención del movimiento.

La tensión de la transición radicaba entre lo que el *rap* había sido hasta entonces, un medio en vivo dominado por el *Dj*, y aquello a lo que se transformaría, un medio grabado dominado por los *raperos* (Chang, 2017, p. 174). Durante las décadas siguientes, la música del *Hip Hop* se alejaría de los parques y centros comunitarios y se adentraría en los clubes, laboratorios y salas de grabación. De esta manera, los sellos discográficos se apresuraron a lucrar con este “nuevo” estilo y convertirlo en un producto del mercado (Ibíd., p. 175).

De esta manera, el *Hip Hop* comenzó un periodo de transformación artística: los *raperos* eran conocidos y considerados como “las voces de su generación” (Chang, 2017, p.295). En 1986, el *rap* había eclipsado al resto de los *elementos* y se ubicaba como un género conocido. A pesar de esto, algunos medios de comunicación como radios y el canal MTV, se negaban a pasar la música *rap* a causa de que jóvenes negros la protagonizaban.

Si bien ya existían canciones cuyas letras trataran sobre el racismo, la violencia y el desarraigo social, la banda de *rap* Public Enemy (Enemigo público) impactó en su aparición

con su logo: la silueta de un joven negro en el centro de la mira de un arma.<sup>11</sup> Estos raperos se autodenominaban “Las Panteras Negras del *rap*”, y la gente terminó por considerarlos como líderes en una época de escasos referentes en la comunidad negra.<sup>12</sup>

En la otra costa de los Estados Unidos también el *rap* había cautivado a la gente. Jóvenes oriundos del barrio de Watts, ubicado al sur de Los Ángeles, y de la ciudad vecina Compton dominaron la escena del *rap* a finales de los años '80. El grupo N.W.A. (Niggaz With Attitude, traducido como negros con actitud) produjo un sonido revolucionario que reivindicaba la autenticidad callejera y la rebelión adolescente (Chang, 2017, p. 408). Las canciones de su primer disco Straight Outta Compton generaron un impacto en la cultura popular estadounidense principalmente en dos aspectos: primero por profesar que cualquier persona de las calles podía componer sus propios temas de *rap*; y segundo por ser reconocido como los pioneros del *gangsta rap*, un *rap* cuyas letras festejaban el tráfico de drogas, la explotación femenina, la muerte de los enemigos y el asesinato a la policía (Chang, 2017, p. 407).

Asimismo, la figura del *rapero gangsta* generó múltiples debates en los medios de comunicación y en la clase política, quienes actuaron boicoteando el álbum de N.W.A. por considerar que hacía apología a la violencia. De todas maneras, el álbum se convirtió en un éxito en los EE.UU. y logró descentralizar el *Hip Hop* de Nueva York. Según diarios de la época, grupos de personas conservadoras habían arremetido contra estos grupos. Una red de cristianos emergió para luchar contra el *rap* y ejercieron presión sobre el gobierno de Bush para que se prohibieran bandas de *Hip Hop*. A su vez, Bill Clinton, candidato a la presidencia en 1992, criticó a la rapera Sister Souljah durante un discurso en un evento.<sup>13</sup> También Bush comunicó a la prensa que la canción Cop Killer (Asesino de policías) de Ice T era “enfermiza”. La actividad de los *raperos* y sus letras se había vuelto un tema central. Esto provocó que las discográficas reevaluaran sus inversiones y pusieran bajo la lupa algunos artistas que pudieran

---

<sup>11</sup> Una de las canciones más conocidas que trata en sus letras temas como el desarraigo social, la crisis del Bronx, y el racismo es The Message de Grandmaster Flash y los Furious Five, que además trajo enormes consecuencias en el género musical. Grandmaster Flash no estaba seguro de grabar la canción, que había sido escrita por otras personas y Melle Mel, miembro de la banda. Sus dudas recaían en si a alguien le iba interesar lo que estaban diciendo. Para él “uno iba a bailar para olvidarse de toda esa mierda” (Chang, 2017, p.233).

<sup>12</sup> En las letras de las canciones, Public Enemy manifestaba su activismo social y una actitud revolucionaria que buscaba generar la autoconcientización de la comunidad afroamericana en los EEUU.

<sup>13</sup> Sister Souljah es una autora estadounidense, activista, artista de grabación y productora de cine. En los años '90 se caracterizó por canciones relacionadas con el racismo. También grabó varias canciones con Public Enemy.

provocar algún escándalo político (Chang, 2017, p. 505). Se suspendieron lanzamientos de álbumes, presentaciones, canciones que hablaban de la policía estadounidense, entre otros.

Progresivamente esto empezó a cambiar a mediados de los años '90, cuando, sin dejar su tono callejero, artistas negros como The Notorious B.I.G. y Tupac Amaru Shakur se convirtieron en los más reproducidos por las emisoras radiales.<sup>14</sup> Esta situación ubicó al *rap* como uno de los sonidos emblemáticos de la juventud norteamericana. A su vez, Dr. Dre, ex miembro de N.W.A., presentó su disco solista titulado *The Chronic* donde se adentraba a un nuevo estilo de *rap*. Ni las pandillas, ni la policía eran temas mencionados en las letras, ahora, solo se hablaba de salir de fiesta, juntarse con amigos y manejar autos lujosos (Chang, 2017, p. 532). El *rap* comenzó a ser atractivo para el marketing empresarial: los raperos generaban miles de dólares en la venta de su música, pero también de otros productos como zapatillas, jeans, gaseosas, cervezas, licores, videojuegos, películas y mucho más (Ibid, p. 530). En esta década, las multinacionales y los monopolios mediáticos consolidaron al *Hip Hop* como el contenido principal de la escena mediática a nivel internacional (Ibid., p. 555).

Los años '90 también fueron un momento de popularidad sin precedentes para las mujeres en el *Hip Hop*. Artistas como Queen Latifah, Mc Lyte y Lauren Hill estuvieron entre las más exitosas de la década. Latifah, inteligente y de actitud firme, había logrado más que ninguna otra artista femenina en la historia de la música *rap*, además de que su carrera se extendió al cine y a la escritura (Sampedro, 2017). Mc Lyte, comenzó a *rapear* a los 12 años, y en su larga trayectoria como artista publicó ocho álbumes y ganó un Grammy, el premio más importante a la música estadounidense. Lauren Hill por su parte, rompió records de ventas y de premios ganados por su primer álbum que se transformó en un clásico por la combinación de géneros y formas, con una voz imponente (Ibid.). Estas artistas pertenecían a algunas de las más conocidas de esa época, lo que no quiere decir que no había en la escena musical muchas

---

<sup>14</sup> Notorious Big era un rapero de la ciudad de Nueva York. Su música era *gansta rap*. En 1994 publicó su primer disco, *Ready to die* (Listo para morir), que vendió más de un millón de copias y fue considerado por la crítica como una descripción genuina, autobiográfica y realista de la violencia de la vida en los ghettos y el mundo de los traficantes de droga, actividad que realizaba antes de ser músico. Notorious Big fue asesinado en 1997 cuando salía de una fiesta por unos desconocidos. El homicidio aún está sin resolver. Fuente: [https://elpais.com/diario/1997/03/10/cultura/857948406\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1997/03/10/cultura/857948406_850215.html)

Por su parte, Tupac Amaru Shakur fue un rapero, actor y activista estadounidense. Es uno de los raperos más reconocidos a nivel mundial. Su particularidad reside en las construcciones poéticas de las letras de sus canciones, además de reflejar la brutalidad de los barrios marginales en los que había vivido. Criado en una familia de gran influencia con las Panteras Negras, Tupac recibió su nombre del rebelde de origen Inca, José Gabriel Condorcanqui Tupac Amaru. Fue asesinado en 1996, a los 25 años por unos desconocidos en la calle. Su asesinato, al igual que el de Notorious que ocurriría sólo meses después, están sin resolver. Fuente: [https://elpais.com/cultura/2016/09/14/actualidad/1473811212\\_520165.html](https://elpais.com/cultura/2016/09/14/actualidad/1473811212_520165.html)

más que también hacían *rap*. A su vez, antes de ellas otras mujeres habían participado de esta escena musical.

La llegada del siglo XXI, trajo consigo el ascenso de una figura que no sólo se posicionó como un *rapero* exitoso, sino que también logró resquebrajar la narrativa de que el *rap* era música de y para negros. Eminem, en su *nombre artístico*, fue el primer rapero blanco reconocido mundialmente. Su música caracterizada por letras complejas y por su rapidez al *rappear*, sigue estando vigente. Es considerado artista de la década por la revista de música Rolling Stone. En esta época también triunfaron estrellas como Jay-Z y Kanye West.

En la actualidad, el *rap* es un género musical consolidado y reconocido mundialmente, que moviliza millones de dólares. Nuevos estilos de letras y de música se han desarrollado como el *backpack rap*, que habla de temas más reales y conscientes a diferencia del *gangsta rap*, y otros que se acercan más al pop o rock, etc. La industria musical continúa produciendo a los y las *raperas*. El género también recibe la atención de los medios de comunicación y de Netflix, la plataforma de contenido, que produjo una serie ficcional y varios documentales sobre la historia del *Hip Hop*.

Así, las fiestas callejeras, barriales, realizadas en espacios comunitarios quedaron muy lejos del aparato empresarial organizado en torno al *rap*. El viraje de los '90 impuso otra tendencia respecto a las formas de *hacer rap* y de relacionarse con lo que sucedía en la comunidad. Para Chang (2017), el activismo *Hip Hop* característico de la década del '70, continúa manifestándose pero en su mayoría a nivel local (p. 573). Estos activistas buscan reunir jóvenes para promover cambios sociales desde el *graffiti*, el *b-boying* y el *Dijing*. Hablan sobre cuestiones vinculadas a la educación, la burguesía, justicia social, los derechos de la mujer y la lucha contra la explotación laboral (Ibid, p. 583). Esta dualidad de entender al *Hip Hop* por un lado, como forma de expresión ligada a las desigualdades sociales, y por el otro, como herramienta para el disfrute artístico, parece atravesar toda su historia y contener tintes de diferenciación clasista que persistieron desde las épocas más lejanas.

### **1.3 El *rap* en Latinoamérica**

El contexto latinoamericano entabló diálogos con la música, el baile, la estética y la vestimenta propia del *Hip Hop*, que llegó a esas latitudes a través de los medios de comunicación. Muchas de estas expresiones se vieron por primera vez a través del cine o la televisión, donde se emitían videos musicales, reproducían canciones o pasos de baile. Esta transnacionalización de los contenidos y elementos provenientes de EEUU tendió puentes entre diversas fronteras geográficas y simbólicas-culturales (Vélez Quintero, 2009, p.293). Cuenca

(2001) a la vez indica que las prácticas de consumo de esos contenidos y elementos, permitieron afirmar una identidad propia en dialogo con otras identidades locales y globales (Citado en Vélez Quintero, 2009, p.294). Así, se fueron configurando diversas maneras de *hacer rap* en Latinoamérica. Las mismas coincidían en entender al *rap* como forma de expresión, resaltando su carácter juvenil y de denuncia frente a la violencia, pobreza y marginación (Ibíd., p.310).

James Cuenca (2008), analiza la llegada del género a la ciudad de Cali (Colombia) en los '80, y explica que la propuesta musical atrajo por igual a jóvenes de estratos bajos, medios y altos de la ciudad (p.17). El desarrollo de esta práctica estuvo asimismo condicionada no sólo por el gusto, sino por las posibilidades socioeconómicas que los jóvenes tenían (Ibíd.). Los estratos medios y altos encontraron en el *b-boying* la forma de apropiarse de la ciudad, y los estratos bajos hicieron del *rap* una forma de expresión de sus problemáticas barriales y sociales (Ibíd.). Así, contar con un reproductor de video y videos de grupos de *b-boying* constituían una condición necesaria para lograr una ejecución satisfactoria en ese baile, como también la vestimenta de grandes marcas, muchas veces importadas desde EEUU (Ibíd.). Con respecto al *rap*, su aceptación fue masiva no sólo entre los jóvenes sino también entre los niños y algunos adultos, principalmente en los barrios populares con fuerte presencia de la comunidad negra (Ibíd., p.18).

La puesta en diálogo entre las identidades locales y globales hizo que el *rap* adquiriera características propias de los lugares y de los sujetos que se interesaban en este género musical. En Puerto Rico, el denominado *rap boricua* adquiere carácter político, al celebrar la soberanía del país y al enfrentarse a los colonialistas estadounidenses. Entre sus artistas más conocidos se encuentra la banda de *rap fusión* Calle 13 (2004-2015), Residente, Tempo, entre otros. Aquí el *rap* aparece ligado a géneros musicales como el merengue, el reggaetón, cumbia colombiana y villera, salsa, etc. En Brasil, el *rap* se tornó una de las principales expresiones de un fuerte movimiento de auto-afirmación de la población negra, frente a la discriminación y segregación por parte de los jóvenes de barrios periféricos de San Pablo (Weller, 2004, p.114). Derivado del *rap*, el *funk carioca* es un estilo de música de este país que se caracteriza por usar música electrónica para las instrumentales y un *rapeo* de vocalización agresiva. En Bolivia, se destaca durante los últimos años la producción del denominado *rap indígena*, realizado por artistas pertenecientes a pueblos originarios. El grupo Wayna Rap, realiza canciones en Aymara, la lengua indígena. Algunas de ellas incluyen una mezcla de español, inglés y lenguas americanas. Su estilo se caracteriza por ser una fusión de música folklórica ancestral con modernos sonidos de *Hip Hop*, mientras hablan de Latinoamérica y de su pueblo Aymara. También en estos últimos años se vino gestando lo que se podría denominar *rap feminista*. Muchas *raperas* se

adscriben a este tipo de estilo que trata de restablecer los conceptos de diversidad, respeto e igualdad en la cultura *Hip Hop* (La tinta, 2017). El mismo incentiva a que por medio de las rimas las mujeres griten, hablen y que sean escuchadas (Ibíd.).

### 1.3.1 Argentina: primero en Buenos Aires.

En la Argentina, los *elementos* del *Hip Hop* llegaron también mediante los medios de comunicación y por la presencia de discográficas transnacionales. Las políticas comerciales propuestas por la dictadura cívico-militar que se habían iniciado en el '76, proponían una apertura externa irrestricta de productos extranjeros, algunos de ellos provenientes de Estados Unidos. Fue así que comenzaron a circular discos de artistas que *hacían rap* y pertenecían al movimiento del *Hip Hop*.

Cuando en 1982 se iniciaba y finalizaba la Guerra de Malvinas, los medios de comunicación dejaron de transmitir música en inglés. Al mismo tiempo, durante estos años se produjo un momento de apertura en las políticas del gobierno de facto, por lo cual algunos artistas y músicos regresaban al país. Esto posibilitó que comenzaran a editar discos de artistas locales. La situación de Malvinas había potenciado al rock nacional y demonizado a las canciones en inglés. Charly García, Spinetta o León Gieco eran los más escuchados y transmitidos en las radios locales.

Fueron a comienzos de los años '90 cuando se realizaron las primeras producciones locales del género. Jazzy Mel, Illya Kuryaki & The Valderramas, Sindicato Argentino del Hip Hop, fueron algunos de los grupos que dieron los primeros pasos en el *rap* en Argentina.<sup>15</sup> Como también Actitud María Marta, fue el primer grupo de mujeres de *rap*.<sup>16</sup> Su música combina las influencias culturales de Latinoamérica con una mirada crítica a la realidad capitalista. El público de estos raperos fue escaso durante esa época y se componía

---

<sup>15</sup> Jazzy Mel es rapero y productor musical. Llegó a la Argentina en los años '90 luego de haber editado dos discos de *rap* en Brasil. Fue uno de los pioneros de la llegada del género en nuestro país. Años más tarde, continuó su carrera en Europa. Recuperado de: <https://www.infobae.com/2011/07/11/592926-el-regreso-del-famoso-rapero-jazzy-mel/>

Illya Kuryaki & The Valderramas fue un dúo integrado por Dante Spinetta y Emmanuel Horvilleur. Sus canciones incluyen mezclas de rap, rock, pop, funk, hip hop y soul. Su primer disco "Fabrico Cuero" editado en 1991, demostró tener un estilo característico del *Hip Hop* desde los sonidos, los atuendos y los pasos de baile de los integrantes del dúo provenientes del *b-boying*.

Sindicato Argentino de Hip Hop fue una agrupación musical que se caracterizaba por un *rap* fluido y por el uso de *beats* con sonidos electrónicos.

<sup>16</sup> Actitud María Marta es un quinteto de *rap* que fue seleccionado como la Revelación de 1995 por el Suplemento Sí de Clarín. Desde sus inicios, el grupo ha estado vinculado a distintos reclamos sociales y de organismos de derechos humanos. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Actitud\\_Maria\\_Marta](https://es.wikipedia.org/wiki/Actitud_Maria_Marta)

principalmente por *skaters* -grupos que utilizaban patinetas- y jóvenes que se sentían identificados por lo diferente (Mingardi y Roman, 2009, p.1). Los atuendos holgados y de colores, ropa deportiva, gorras en la cabeza, cadenas grandes y doradas, formaban parte de un aspecto fundado en Estados Unidos y adquirido por los jóvenes argentinos. También se fueron abriendo paso a nuevos elementos dentro del *Hip Hop*, como el *freestyle*, rap improvisado, y el *beatbox*, sonidos producidos por la boca que son la base musical del rapero.

En el nuevo siglo, nuevos artistas surgieron a la vez que bandas anteriores se disolvieron. La escena musical del *rap* continuaba, en términos de Ortelli (2018) “siempre ignorada detrás del rock, pop, metal y el punk” (p.1). En 2004, se creaba el primer sello del *Hip Hop* argentino llamado Sudametrica de la mano de Mustafa Yoda, exponente del *rap*. Desde el 2006, se graban nuevos discos musicales que comenzaban a tener espacio en la televisión y en la radio. Los miembros de la banda de *rap* Iluminate reflexionaban en ese entonces sobre el crecimiento del género en el país: “los medios empezaron a mostrar más al *Hip Hop* y la gente a aceptarlo” (Ciudad, 2006). A la vez agregaban: “no es masivo porque nunca nadie lo quiso. Siempre fue sectario, a todos nos costó el triple de lo que imaginan conseguir las cosas y aprender a rapear” (Ibíd.). Nuevas generaciones de jóvenes se acercaron al género de la mano de Emanero, quien en 2010 publicó su disco Arjé que recibió buenos comentarios.<sup>17</sup>

Por otro lado, se desarrollaban competencias de *freestyle* a nivel internacional denominadas Batallas de Gallos organizadas por Red Bull, la bebida energizante. En su primera edición en 2005, Frescolate un joven de Buenos Aires fue el campeón en Puerto Rico. Esta competencia anual reúne a los mejores clasificados de todos los países hispanohablantes. En sus ediciones 2013 y 2018, la sede de la final internacional fue Buenos Aires y dio como ganador a dos jóvenes de nuestro país.

El desarrollo de la escena musical en la Argentina tuvo que ver con una distribución centralizada del consumo del *rap* que se ubicó primero en Buenos Aires. Los medios de comunicación comenzaron a transmitir videos musicales de artistas internacionales y locales del género. Con un servicio de internet cada vez más accesible, las posibilidades de escuchar, descargar y observar a los artistas se multiplicaron. Las plataformas de video y las redes sociales se volvieron canales de comunicación a los cuales los jóvenes accedían para investigar el género y la práctica misma de *hacer rap*. Volveremos a este punto en el apartado tres.

---

<sup>17</sup> Emanero es un rapero, compositor y productor discográfico argentino, considerado como un referente en género en Latinoamérica por la revista Billboard Argentina.

### 1.3.2 Córdoba.

A principios de 1996, un grupo local de *rap* buscaba generar audiencia y difundir la cultura del *Hip Hop* en la ciudad. Locotes estaba originalmente conformada por siete músicos, de los cuales quedaron tres: Baltazar Ferrero (voz), Ratón Fernández (voz) y Fede Flores (Dj), (La Voz, 2008). Fueron una de las primeras bandas del género en Córdoba que además logró muy buena aceptación del público (Municipalidad de Córdoba, 2016). En 2004 se alejaron, a pesar de que nunca abandonaron la escena musical cordobesa, y en 2007 volvieron para presentar un disco. Otra banda que surge por aquellos años '90 era Doble H. Sus integrantes Carballo, Chino Mc y Dj Coloso, publicaron tres discos en el circuito *underground* (subterráneo y alternativo), (Ibíd.).

A su vez, la banda Doble H no sólo se ocupó de crear música y tocar en vivo, sino que impulsó por medio de festivales autogestionados, un gran intercambio de artistas de la cultura *Hip Hop* de todo el país y también del extranjero (Ibíd.). Para difundir el género a nivel local también se desarrollaba el evento Conexión Hip Hop en Casa Babylon. Desde 2001, hasta la fecha, con ciertas intermitencias, el evento reunía a los exponentes de los cuatro *elementos* del *Hip Hop* de las distintas generaciones de jóvenes (Heinz, 2018). Estos festivales posicionaron a Córdoba como una de las ciudades con seguidores del género en el país.

Más allá de estas fechas especiales, los y las seguidores del género se reunían en espacios públicos de la ciudad para practicar rimas y compartir su interés por el movimiento cultural. El Patio Olmos y el Parque de las Naciones se configuraron como dos sitios de encuentro de los jóvenes que luego de haberse reunido en sus casas y en su barrio, se acercaban a un lugar público para interactuar con los demás (Argenti y Guignard, 2009).

A lo largo de los años, nuevas bandas y artistas surgían en el ámbito del *rap* y del *freestyle*, como así también en la práctica del *B-boying* y *B-Girling*.<sup>18</sup> Algunas de estas, fueron reconocidas por sus pares y por los medios de comunicación. Tal es el caso de Rimamando Entreversos, una banda de *rap* que comenzó a formarse en 2011 en torno a la Fundación La Morera, una organización independiente sin fines de lucro que trabaja en la participación

---

<sup>18</sup> Grupos de jóvenes que realizaban *boying* participaron en la escena nacional e internacional y fueron reconocidos por ello. A la vez que muchos chicos y chicas practican los pasos de baile característicos en las plazas y parques. Recuperado de: <https://eldoce.tv/show/cordobeses-cbaction-ganaron-el-campeonato-mundial-de-hip-hop-en-estados-unidos-arizona-70740>.

cultural, promoción de derechos e inclusión social.<sup>19</sup> Sus seis integrantes, cuatro varones y dos mujeres, comenzaron a *rapear* para relatar la realidad de los barrios marginales en los que vivían. Este grupo sentía el peso de los estigmas sociales, la discriminación, la pobreza, la violencia policial y la arbitrariedad de sus accionares bajo el ex Código de Faltas de la provincia. Sus historias y vivencias fueron reflejadas en sus letras y en su música. Desde la misma fundación años más tarde nacen las Rimandas Flores del Desierto, una banda de mujeres que definen su música como *rap feminista*, ya que en sus canciones relataban historias donde denunciaban violencia de género y proponían el empoderamiento de la mujer.<sup>20</sup>

A su vez, algunos artistas se han interesado en relacionar al *rap* con el género musical del Cuarteto. El grupo CFC, de barrio Cofico, realizaba una fusión de las rimas características del *rap* con las bases musicales del cuarteto. Como también lo hacía Pablo Heredia, conocido como APR, era *rapero* y *freestyler*, cuyas canciones sobresalían el ritmo del teclado electrónico, la trompeta, el güiro de cumbia, entre otros. Su *rap fusión* involucraba estilos del cuarteto y de la cumbia.

#### **1.4 La competencia *Sinescritura***

Indagar la historia de *Sinescritura* implicó reconstruir los hechos ocurridos tiempo atrás desde los testimonios de los organizadores actuales de la *competencia*, las publicaciones online de medios de comunicación que hacían referencia al tema y las publicaciones en páginas (Facebook, canales de Youtube) de *Sinescritura*. Así, desde la interpretación de discursos escritos y la observación de imágenes y videos, se analizó el desarrollo de la *competencia* prestando atención a los sujetos involucrados y a las modificaciones de la práctica a lo largo del tiempo.

Tras preguntarles sobre los orígenes de la *competencia Sinescritura*, los organizadores Nahuel Salguero (20 años), conocido en el mundo del *rap* cordobés como Lewan, y Leandro Polinari como Blaster (22 años), acuerdan en señalar que esta práctica lleva cerca de 10 años.

---

<sup>19</sup> *Rimando Entreversos* fue una banda cordobesa de rap. Sus integrantes eran: Jonathan Díaz, Nicolás Díaz, Jessica González, Milagros González, Matías Sepúlveda y Ricardo Romero. Sus inicios datan del año 2011, cuando los jóvenes se conocieron en talleres de fotografía que organizaba *Fundación La Morera*. En 2012, salió su primer disco musical "Desde abajo y a pulmón". Luego de cientos de presentaciones en la ciudad y en otras provincias del país, en 2015 estrenan su segundo disco "Pura realidad" junto con la película-documental "Guachos de la calle-Memorias del desarraigo" dirigida por Sergio Schmucler. Actualmente, sus miembros siguen haciendo rap pero desde diferentes grupos.

<sup>20</sup> Rimandas Flores del Desierto es una banda de rap femenino nucleada desde la *Fundación La Morera*, en el 2016. Sus integrantes son: Jessica González, ex integrante de "Rimando Entreversos", Leila Barrionuevo, Mumi Pinto, Paula Nieto y Alejandra Zambroni.

La *competencia* en aquel entonces era organizada por un joven en la Plaza de la Intendencia y en la entrada del Patio Olmos los días viernes a partir de las 19:30hs.

Lewan se acercó por primera vez a *Sinescritura* como competidor, pero también interesado en la organización de la *competencia*. Por un lado, porque el primer fundador había decidido desvincularse en ese momento de *Sinescritura* y por otro, porque fue el rol, según él, que los demás jóvenes le terminaron asignando. Estos hechos ocurrieron en 2014, el mismo año que Lewan conoció a Blaster en una fiesta. Lewan le comentó sobre la *competencia Sinescritura* y lo invitó a participar. En aquel momento eran pocos los jóvenes que se juntaban a competir, por lo que Blaster decidió involucrarse como organizador para aportar nuevas ideas a la *competencia*.

La escena del *Hip Hop* y sus circuitos comerciales en aquellos años estaban relacionados con los *eventos de escenario* y la presentación de *raperos* de Buenos Aires en locales como Planta Alta y Casa Babylon, me comentaba Lewan. Por su parte Blaster señalaba que no era una etapa del *freestyle*, a causa del desinterés de la gente en lo improvisado. Además, *en ese tiempo se respetaba más al escritor que al freestyler (...) después de a poco todo se fue mezclando*, el joven que hacía rimas improvisadas también podía escribir sus canciones y presentarlas en eventos del *rap*. De todas maneras, Lewan indicaba que había competencias de *freestyle* en distintas plazas de la ciudad, pero *Sinescritura* fue la única que perduró en el tiempo.

Durante esos años competían cerca de seis o siete de quince personas que se juntaban en la Plaza de la Intendencia. Lewan tenía que rogarles a los jóvenes para que alguien más participara de la *competencia* y así poder armar las *batallas*. Cuando me acerqué por primera vez a la plaza en septiembre del 2016, en la *competencia* participaban cerca de cincuenta personas contando al público. Pero fue a mediados del 2017, que la cantidad de competidores llegaron a cien. Y un año más tarde a más de ciento cincuenta. La cantidad de gente que asistía a las *competencias* como público también alcanzó cifras superiores a cien.<sup>21</sup> De esta manera, durante el 2018 la población que frecuentaba la *competencia* estaba formada por más de doscientos jóvenes, en su mayoría varones, de entre los 14 y los 25 años. Las mujeres también asistían al evento, pero su participación queda mayoritariamente reducida a la de espectadoras.

Para Lewan la permanencia y perseverancia del evento a lo largo de los años fueron algunos de los factores del incremento de jóvenes en la plaza. También reconoce las

---

<sup>21</sup> Las cifras de la cantidad de competidores y de público presente por noche de *competencia* son publicadas periódicamente en la página de Facebook de *Sinescritura*, [www.facebook.com/sinescrituracba](http://www.facebook.com/sinescrituracba).

características de este espacio público por donde circulaba un flujo de gente que *pasaba por ahí, vieron lo que era y les interesó*. Que la *competencia* haya sido apta para todo público, es decir, sin restricciones de edad ni género para la participación, y su carácter gratuito, fueron otros factores relevantes para Lewan. A la vez reconoció el trabajo de difusión del evento en redes sociales como Facebook y la publicación de los videos de las *batallas* en YouTube. Estos factores que tuvieron que ver con la organización interna y la exposición del evento también estuvieron relacionados con lo que acontecía a nivel nacional y especialmente en Buenos Aires pocos años antes.

El incremento de la cantidad de jóvenes interesados en el *freestyle* tuvo que ver con la *competencia de plaza* El Quinto Escalón de la ciudad de Buenos Aires. La misma, provocó una inesperada transformación del *rap* en Argentina, que según Ortelli (2018), periodista especializado en el mundo del *Hip Hop*, “pasó de ser una subcultura eternamente ignorada a ganar la portada de los grandes medios masivos” (p.1). El evento se organizaba en Parque Rivadavia, un espacio verde de seis hectáreas ubicado en el barrio de Caballito, los días domingos de por medio. Organizado por adolescentes, sin sponsors ni subvención económica del Estado, pasó de ser una competencia de veinte personas a convocar a tres mil. A su vez, las redes sociales de la *competencia* habían alcanzado cifras de seguidores que llegan a los trecientos mil, y cifras mucho más altas en las visualizaciones de los videos en YouTube de las *batallas*. Para Ortelli (2018), esta competencia cambió por completo el enfoque del circuito *underground* (subterráneo y alternativo) y democratizó las oportunidades, poniendo en igualdad de condiciones a jóvenes organizadores y viejos jugadores del circuito. El impacto fue tal, que los jóvenes que competían en el torneo se convirtieron en figuras públicas y empezaron a trabajar de su música. Finalmente, El Quinto Escalón tuvo su última *competencia* en noviembre del 2017 por decisión de sus organizadores quienes comenzaron a dedicarse a otros aspectos de su arte y a causa de que la misma se había vuelto muy masiva.

En el contexto cordobés y de ascenso del *freestyle* nuevas *competencias* se fueron armando en las distintas plazas públicas céntricas y barriales de la ciudad de Córdoba. *Creo que hay dos competencias por día prácticamente*, me comentaba Blaster, quien conoce algunas de ellas porque la organizan sus amigos o porque quedaban cerca de su casa. Matadero Freestyle, Gold Rhymes y Killing Fakers eran algunas.<sup>22</sup> También me explicaba que el resto

---

<sup>22</sup> Matadero Freestyle es una competencia que se organiza en el barrio de Alta Córdoba, entre las calles Alem y Capdevilla. Por su parte, Gold Rhymes es una competencia que tiene lugar en la Plaza Italia todos los miércoles y la organiza Thayoo, un joven que también forma parte de *Sinescritura*. Por último, Killing Fakers es una

de las *competencias* eran de carácter más temporal, ya que aparecían unos meses para cubrir la ausencia de otra. De todas maneras, *competencias hay en todos lados, te enteras de muy pocas porque no muchas hacen publicidad, y algunas son más personales o más de barrio donde va la gente de ahí o un grupo de amigos*, me explicaba el joven.

Los organizadores de *Sinescritura* la describen como *una competencia de freestyle rap*. Tal como me señaló Blaster, *lo que nosotros hacemos es freestyle rap, sería improvisación rapeada*. Para él, la improvisación es todo arte, verso que se hace *en el momento*, y puede abarcar desde alguien que recita poesía hasta una conversación cotidiana. En este caso, el *freestyle* es una expresión musical oral dentro del *rap*. Por lo tanto, implica la elaboración de recitados improvisados de palabras que rimen entre sí, y a la vez se organicen en una *estructura* donde las terminaciones de los versos rimen también entre sí.

Esta práctica demanda a su vez, que los versos no sean escritos ni pensados de antemano. Para Blaster,

*En el momento que te toca competir o compartir rimas con un amigo te vas con la mente en blanco, y te vas soltando, te vas expresando, lo que sentís en el momento, lo que querés lograr, para dónde vas, que te pasó el día de ayer, cosas así, y ahí estas improvisando.*

En este sentido, la improvisación sería la creación de rimas *en el momento* sobre el momento mismo. En el contexto de la *competencia* este aspecto es fundamental, ya que para Blaster aquel participante que *se las prepara, se las escribe, no es buen freestyler*. Es por ello que la competencia se denomina *sinescritura*, haciendo referencia a la improvisación *en el momento* de los versos y señalando el aspecto negativo de la prelaboración de los mismos. En el apartado siguiente recuperaremos y profundizaremos este aspecto.

Este evento también se definía a sí mismo como una *competencia*. Por lo tanto se concebía como un enfrentamiento ente contrincantes que disputan por conseguir una misma cosa: ganar el torneo y ser reconocido por los pares en el ambiente del *rap* y *freestyle*. Blaster me comentaba que el concepto refiere a la *competitividad* desde el punto de vista de *medirse con el otro*. Esta situación posibilitaba, según el organizador, *ver quién tiene más ingenio, más vocabulario, más dinámica con la palabra, y más recursos para rapear*. A la vez consideraba que competir mejoraba la práctica y la técnica de *hacer freestyle*, permitiendo además aplicar los recursos adquiridos en el arte o en lo que quieras lograr con el *rap*. De esta manera, la

---

competencia de Carlos Paz, que se desarrolla los días sábados de por medio y es organizada por Mecha, uno de los competidores que encabezan la tabla de posiciones de *Sinescritura*.

*competencia* se configuraba como un enfrentamiento verbal entre jóvenes que *hacían freestyle*, cuyo objetivo era demostrar el *nivel* de rimas y entramados de palabras ingeniosas posibles siguiendo el *beat* o ritmo de la *base instrumental*.

La *competencia Sinescritura* se organizaba bajo el formato de *torneo* o *temporada*, que constaba de *fechas de campeonato*, es decir, días donde se acreditaban puntos a los competidores de acuerdo a las rondas finales que hayan accedido. Esos puntos eran sumandos a cada competidor en una tabla general de puntajes, que determinaba a un ganador al final.<sup>23</sup> Estas *fechas* se caracterizan por ser *competencias* cuya *modalidad* es *1vs1*, es decir, un participante frente a otro. Pero a la vez *Sinescritura* organizaba otras *batallas* que no sumaban puntos a la tabla, cuya *modalidad* permitía a los jóvenes presentarse en equipo con sus pares. Eran las llamadas *competencias 2vs2* y *3vs3*, allí se presentaban grupos bajo los *nombres artísticos* de los competidores o bajo uno nuevo que englobe a todos ellos.

Las *fechas de campeonato* se distribuían en el período de ocho meses que iban desde noviembre a junio. La primera temporada oficial se desarrolló durante estos meses en 2016-2017. En aquel entonces, la *competencia* acontecía todos los días viernes en la Plaza de la Intendencia. Se pudo analizar que la cantidad de competidores durante esa temporada alcanzó un promedio de 86 personas por día.<sup>24</sup> La segunda temporada coincidió en el tiempo con la anterior, iniciando el 11 de noviembre del 2017 y finalizando el 22 de junio del 2018. La misma constó de ocho *fechas 1vs1*, cuatro *competencias 2vs2* y tres de la *modalidad* de equipo *3vs3*. Las mismas se fueron desarrollando de manera alternada los días viernes cada 15 días. A su vez, la tercera temporada de *Sinescritura* comenzó en el mes de octubre del 2018 y finalizó en junio del 2019. Como mencionamos anteriormente, el trabajo de campo se realizó mientras se desarrollaba la segunda temporada, entre los meses de abril y junio, y durante la tercera, en los meses octubre y noviembre, todos correspondientes al año 2018.

El torneo acreditaba un ganador o grupo ganador por noche de *competencia* de acuerdo a la evaluación del jurado. En las *fechas de campeonato* el joven era premiado con puntos en la tabla de competición, vestimenta y productos musicales para que pueda desempeñar su arte.

---

<sup>23</sup> De acuerdo a las observaciones participantes realizadas y la información obtenida por las entrevistas, los ganadores de *Sinescritura* han sido siempre varones, a pesar de que algunas mujeres hayan participado y accedido a las etapas finales de la *competencia*.

<sup>24</sup> El promedio de participantes se calculó de acuerdo a la información publicada en la página de Facebook *Sinescritura*, donde se comunicaba la cantidad de inscriptos en cada fecha de campeonato y de las competencias de grupo durante las tres temporadas.

<sup>25</sup> Los puntajes se distribuían de acuerdo a la ronda alcanzada en la noche. Iban desde 5, para el ganador, a 1 para los clasificados a octavos de final. Cuando la *modalidad* de las *batallas* era por equipo, no había puntos ni premios, pero sí el reconocimiento del jurado y del público sobre desempeño en la práctica de *freestyle*, reconocimiento similar al de los participantes de las batallas *IvsI*. Al finalizar el torneo, se entregaban premios, medallas y trofeos a los cinco primeros jóvenes que ocupaban los puestos en la tabla general.

A la vez, observamos que durante la segunda temporada se aplicaron una serie de nuevas *modalidades* que tenían que ver con la organización en la participación de los jóvenes, con el contenido y las temáticas de las *batallas*, la duración de las mismas, y la cantidad de versos posibles de elaborar durante la *competencia*.<sup>26</sup> Las mismas eran explicadas en la plaza al inicio de la *competencia*.

*Sinescritura* contaba con un reglamento escrito y de libre acceso publicado en la web.<sup>27</sup> En él aparecían detalladas las *reglas básicas a tener en cuenta por el organizador y los participantes del torneo*. El primer punto hacía referencia a la prohibición del contacto físico en un *entorno agresivo y/o invasivo entre los competidores*. En el caso de infringir la norma se daría una advertencia que podía llegar a la descalificación y a una penalización por dos fechas. Los demás puntos hacían referencia a la no tolerancia de una situación de aprovechamiento por parte de algún competidor, la descalificación automática si el competidor no se presenta a tiempo en las *batallas*, la aclaración del sistema de votación, entre otras. Tal como expresaba Blaster, el reglamento era público para que *la gente pueda acudir e instruirse sobre lo que se puede y no se puede hacer (...) también para la organización y que a raíz de eso se pueda disfrutar*. De todos modos, durante la *competencia* en la plaza estas normativas no eran verbalizadas por los organizadores, más allá de alguna explicación puntual del sistema de votación.

Esta estructura organizativa de la *competencia* fue diseñada y planificada luego de que aumentara la cantidad de público y competidores que se acercaban a la plaza. *Llego un momento donde nos dimos cuenta y dijimos, esto es algo serio*, me comentó Blaster. Comenzaron a organizarse con semanas de anticipación, organizar un calendario con las *fechas*

---

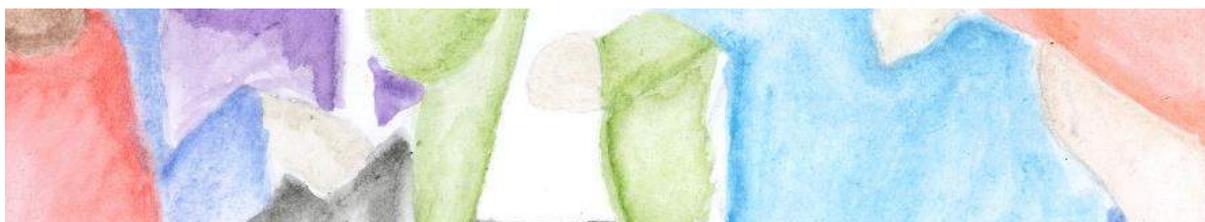
<sup>25</sup> Generalmente los premios de la noche eran prendas de ropa, un corte de pelo, dos *beat* y una producción de audio de un estudio de grabación. Algunas fechas también podían incluir puntos para tablas nacionales de competencias de *freestyle*.

<sup>26</sup> Estas *modalidades* recibieron el nombre de *Anti-Judas*, *Survival*, *Triangulares*, y *Modo Purga*. Las cuatro coinciden en organizar el desarrollo de las *competencias* en equipos.

<sup>27</sup> Recuperado de: [https://docs.google.com/document/d/1bGlczB-mOy-eil5o\\_y3Dn3KizYHSW-da0PaHcgYUAvw/edit](https://docs.google.com/document/d/1bGlczB-mOy-eil5o_y3Dn3KizYHSW-da0PaHcgYUAvw/edit)

de la *competencia*, difundir información en sus redes sociales, contactar a los jurados una semana antes, y a la vez, disponer de lo necesario en la plaza para llevar adelante la *competencia*. Lewan consideró que el hecho de *ser un poco más profesionales* abrió el espacio de la *competencia* a un montón jóvenes.

En este capítulo se intentó reconstruir a través de una serie de hechos e historias personales el surgimiento del movimiento *Hip Hop* en los Estados Unidos. La llegada del *rap* a Latinoamérica y en particular a nuestro país, nos permitió comprender situacionalmente los estilos y el desarrollo de una práctica adoptada por jóvenes que buscaban expresar artísticamente sus realidades. El interés de tales descripciones residió en localizar contextualmente a la *competencia Sinescritura* que se adscribe a este movimiento.



## 2. *Sinescritura*: una descripción de la *competencia*

---

La intención de este apartado es analizar etnográficamente el desarrollo de la *competencia Sinescritura* que acontecía los días viernes por la noche cada quince días en la Plaza de la Intendencia. A partir de observaciones realizadas describiremos la distribución y ocupación del espacio que organizaba a la *competencia* y el tiempo de duración de la misma, desde la mirada analítica de los estudios de la performance. A su vez, nos adentraremos a las competencias en sí mismas, denominadas *batallas*, para conocer los procesos de *hacer rap* y *freestyle* de jóvenes que participan, prestando atención a los gestos, poses y posturas que establecían determinadas maneras de ser/hacer en la práctica musical. Durante el apartado recuperaremos las voces de los jóvenes entrevistados.

### 2.1 El espacio: la plaza pública

La Plaza de la Intendencia era el espacio elegido por los organizadores para llevar adelante la *competencia*.<sup>28</sup> La plaza se ubica en el barrio Centro de la ciudad de Córdoba, entre las calles Marcelo T. de Alvear, Duarte Quirós, Bolívar y Caseros (ver Figura 2). A su alrededor se encuentran el edificio de la Municipalidad de Córdoba “Palacio 9 de julio”; el Palacio de Justicia I; La Cañada, y una serie de edificios residenciales. Esta zona céntrica concentra las gestiones del Poder Ejecutivo de la ciudad y del Tribunal Superior de Justicia de la Provincia de Córdoba. Su accesibilidad está determinada en un principio por su ubicación sobre la calle

---

<sup>28</sup> La construcción de la Plaza de la Intendencia se retrotrae hacia mediados del siglo XX, cuando la manzana que hoy conforma la plaza estaba ocupada por una serie de antiguas casonas residenciales. Por pedido de la Municipalidad de Córdoba, algunas de ellas fueron demolidas para la construcción de la Plaza Gobernador Dr. Pedro J. Frías. En 1983, el crecimiento del tránsito en la zona llevó al entonces intendente Eduardo P. Cafferata, a extender el proyecto a la manzana completa, construyéndose una playa de estacionamiento subterránea. La plaza pasó a denominarse Plaza de la Intendencia. Poco después, por disposición del interventor federal Rubén J. Pellanda, se inauguró en la esquina de Duarte Quirós y Marcelo T. de Alvear un monumento que conmemora a los caídos en la guerra de Malvinas. En 1996 el intendente Rubén A. Martí mandó a retirar la fuente de agua que se hallaba en el centro de la plaza, erigiéndose en su lugar una construcción de vidrio que albergó la Central de Semáforos Inteligentes y Control de Tránsito de la ciudad. Fuente: <https://cultura.cordoba.gob.ar/espacio/274/plaza-de-la-intendencia/>

Marcelo T. de Alvear, y su cercanía a Vélez Sarsfield y 27 de abril, tres vías importantes de comercio y circulación de la ciudad, que además agrupan a la mayoría de las paradas del transporte público. Por otra parte, la Plaza es un espacio urbano público que se encuentra abierto a los ciudadanos.

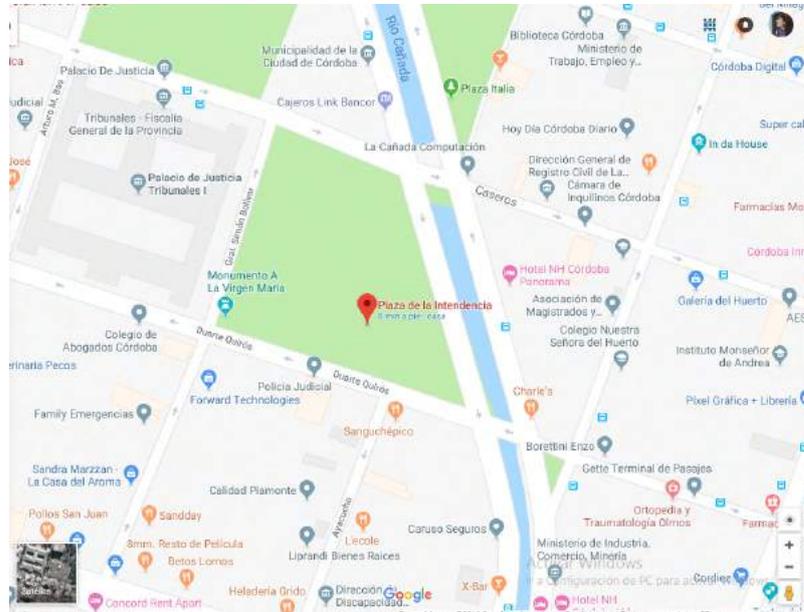


Figura 2. Mapa de la Plaza de la Intendencia (Córdoba, 2015). Google Maps.

En el centro de la plaza se pudo observar al momento de la realización del trabajo de campo, el ex edificio de la Central de Semáforos Inteligentes y Control de Tránsito de la ciudad. La estructura piramidal característica se destacaba por encima de los grandes paneles que recubrían el edificio en desuso. Hacia ambos lados, se divisaban juegos para niños y niñas como hamacas y calesitas. Hacia el sur, una cancha de cemento de fútbol 5, el ingreso y egreso a una cochera de autos subterránea, y el “Monumento a los Caídos” en homenaje a los héroes de la Guerra de Malvinas. Pasando el edificio de control de tránsito, se observó un gran playón abierto de cemento y hacia un costado tres mástiles, uno con la bandera Argentina.

En la plaza transitaban ciudadanos a pie que iban y venían, y otros que hacían uso del espacio público. En los sectores de juegos para niños, se encontraban madres y padres con sus hijos e hijas haciendo uso de este espacio recreativo. Por su parte, la cancha de fútbol 5 era ocupada por jóvenes varones que se acercaban a practicar ese deporte. En los bancos que rodeaban el ex edificio de tránsito como en los espacios con césped, se observaban personas que interactuaban entre sí de manera relajada. El playón de gran extensión era el sector más amplio y sin desniveles de la plaza, y por ello el que elegían para llevar adelante la *competencia de freestyle*. El mismo, se encontraba rodeado de bancos de cemento y de verjas de piedra que

rodeaban como canteros las partes elevadas de la plaza que tenían césped (Ver figura 3). De esta manera, esta plaza se configuraba como un espacio público que ofrecía determinadas características estructurales y posicionales que lograban en ese momento y para la actividad de la *competencia* convertirse en un “lugar de reunión”: un espacio donde se reunían grupos organizados, conocidos, que necesitaban comunicarse para el logro de un objetivo en común (Balán, 2002)<sup>29</sup>.

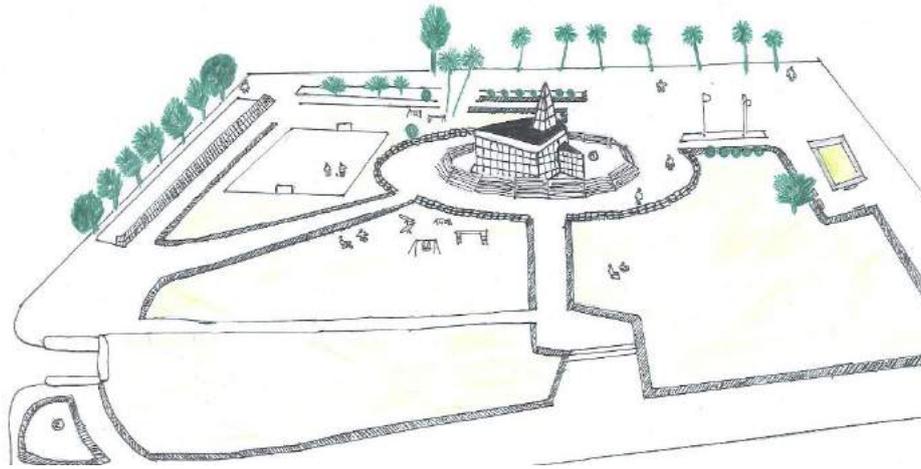


Figura 3. Croquis de la Plaza de la Intendencia (Córdoba, 2018).

### 2.1.1 Descripción de la *competencia*.

La *competencia Sinescritura* se desglosaba en una serie de etapas fijas y sucesivas que ordenaban y organizaban el desarrollo de la misma en la plaza. La *inscripción*, la *clasificatoria* y la *competencia* eran los tres grandes momentos del suceso. Los jóvenes que asistían definían su participación como competidores en la *inscripción*, luego *hacían freestyle* en las primeras *batallas*, pensadas como procesos de clasificación, donde jurados evaluaban la participación de los jóvenes y definían el pase a la etapa final, la *competencia*, en la cual improvisaban y *batallaban* sólo dieciséis concursantes hasta llegar a un ganador, elegido por el jurado.

El proceso de *inscripción* de la *competencia* era llevado adelante por los organizadores, quienes se ubicaban de pie sobre un banco de cemento en cercanías a la calle Caseros. Blaster y Lewan, los dos organizadores de la *competencia*, anotaban en cuadernos tamaño A4 los nombres de los competidores, ayudados por un joven amigo. Estos jóvenes indicaban previamente en voz alta el inicio de la *inscripción* y la distribución de los *lados* a cada organizador. Quienes deseaban competir se acercaban a la zona y hacían tres largas filas, una

<sup>29</sup> La Plaza de la Intendencia también puede ser analizada como un lugar de circulación y de concentración, siguiendo las definiciones de Balán (2002).

delante de cada organizador, para anotarse de manera gratuita a uno de los tres *lados*, nombrados *A*, *B* y *C*. La inscripción se realizaba de manera personal y bajo el *nombre artístico* por el cual estos jóvenes eran reconocidos en este ambiente.<sup>30</sup> Mientras los jóvenes esperaban su turno, los que decidieron no inscribirse se ubicaban de pie o se sentaban, conversando con sus amigos y saludando a los jóvenes que iban y venían de inscribirse.

Los organizadores daban por finalizada esta primera etapa cuando se cumplía el tiempo establecido. Durante un breve momento, estos jóvenes acomodan en sus cuadernos a los inscritos y organizan la cantidad de *rondas* de competición de acuerdo al número de jóvenes. Al respecto, Lewan me había comentado cuando me acerqué a la plaza en mayo del 2018, que se inscribían cerca de cien competidores cada viernes. Este número fue incrementándose según lo mencionado por Blaster cuando lo entrevisté en septiembre de ese mismo año, al decirme que en la última fecha del campeonato que se había realizado en junio, compitieron ciento sesenta y cinco jóvenes. A causa de la considerable cantidad, los organizadores decidieron realizar tres *clasificatorias* de manera simultánea en distintos espacios de la plaza.<sup>31</sup> Lewan me comentaba en la entrevista que los *lados A, B y C* no tienen relación con nada en particular, pero sí reconoce que los competidores pueden tener preferencias a la hora de elegir con quien anotarse, ya que él y Blaster no son solamente los organizadores sino que durante la *clasificatoria* forman parte del jurado del *lado* que están inscribiendo.

Luego de ese momento, uno de ellos alzaba la voz indicando el inicio de la *clasificatoria*, la primera etapa de las *batallas de freestyle*, considerada como filtros previos a la *competencia* en sí. Los organizadores se retiraban de la zona donde se había llevado adelante la *inscripción*, para ocupar los espacios designados de acuerdo al *lado* donde iban a competir. Los organizadores se dispersaban y los competidores y el público también, quienes seguían al organizador con el que se inscribieron o preguntaban a los demás a donde se encontraba cada *lado*. El *lado A*, se ubicaba frente al ex edificio de la Central de Semáforos, en la mitad de la plaza y era organizado por Lewan; el *lado B*, a la izquierda del ex edificio, cerca del Palacio

---

<sup>30</sup> Lewan y Blaster me comentaron que desarrollaron un sistema de inscripción que buscaba ser lo más azaroso posible. Para ello dividían la hoja del cuaderno en seis u ocho partes y anotaban un competidor por segmento. Cuando estos casilleros se llenaban volvían a realizar lo mismo.

<sup>31</sup> Lewan me comentó que años anteriores, cuando el número de participantes no superaba los cincuenta, realizaban un solo *lado* de *clasificatoria* que se ubicaba frente al ex edificio de tránsito. Cuando el número se incrementó más y llegó a setenta jóvenes aproximadamente, se organizaron en dos *lados*.

de Justicia y era organizado por Blaster; y el *lado C*, ocupaba el espacio cercano a donde anteriormente se realizó la *inscripción*, frente a la Municipalidad.

El organizador tomaba asiento en un banco de cemento, junto a otros dos jóvenes que iban a formar parte del jurado evaluador de las *batallas*. Estos jóvenes eran convocados por los organizadores quienes consideraban que estaban *bien instruidos en la materia*, tal como me señalaba Balster. Los criterios de calificación para ser jurado tenían que ver por un lado, con la experiencia de estos jóvenes en el mundo del *freestyle* y del *rap*, ya sea porque antes *batallaban* o porque escribían canciones, y por lo tanto tenían conocimiento, según Blaster, *de los recursos literarios de la rima y de la complejidad de elaborarla en el momento*. Y por otro lado, porque compartían el criterio de evaluación de las *batallas* respecto a la valoración de las rimas ingeniosas frente a los insultos de los competidores que eran festejados por el público. Este último aspecto implicaba que la tarea del jurado no incluía solamente una evaluación discursiva de las rimas en el contexto de una *batalla*, sino también una mirada más amplia sobre la práctica de *hacer freestyle*. Es decir, mientras el jurado indicaba qué competidor pasaba de ronda a su vez estaba avalando unas rimas (y actitudes) y desacreditando otras. Estas evaluaciones podían estar en desacuerdo con lo que el público consideraba de la *batalla*. Blaster indicaba que el jurado tenía que *saber discernir bien entre lo que le gusta al público y lo que es bueno para la materia*. A su vez, la participación de los organizadores como jurados en la *clasificatoria* tenía que ver con la presencia simbólica de sus propios criterios en la evaluación. *Siempre nos gusta que un poco de nuestro criterio este metido en el jurado, porque tenemos bien en mente que queremos para Sinescritura*, me explicaba Blaster.

Una vez que estaba ubicado el jurado, el público y los competidores se iban acercando de pie, formando un círculo con gente en el medio. Cada *lado* de la plaza convocaba a sesenta o setenta personas aproximadamente. El organizador ahora también jurado, era el encargado de llamar en voz alta a los competidores que se inscribieron con él por su *nombre artístico*. Durante la *clasificatoria* cada *lado* realizaba cinco o seis *rondas* de competición donde participaban seis o siete jóvenes por vez. Los competidores pasaban entre el público para llegar al centro, donde se desarrollaba la *batalla* y se encontraban los jurados sentados. Los siete jóvenes se disponían frente al jurado formando un semicírculo, dándoles la espalda a las personas del público que se encontraban a los costados y por detrás. Luego, el *beatboxer* entraba en la escena: un joven que realizaba sonidos con su boca. Cuando dejaba salir el aire, movía los labios, la garganta y las manos, para hacer la base musical y rítmica de las rimas denominada *base instrumental*. Este joven solía ubicarse entremedio de los competidores. Para dar comienzo a la ronda de la *clasificatoria*, el organizador controlaba que estuviesen todos los

competidores y anunciaba una *temática*, es decir, un tema o una palabra que debía estar en las rimas improvisadas de los jóvenes. En el semicírculo, los competidores que quedaban ubicados en las esquinas realizaban “piedra, papel o tijera”, el juego de manos, para decidir cuál iba a ser la esquina donde iniciara la *competencia*. El *beatboxer* realizaba los primeros sonidos con su boca para dar comienzo a la *batalla*. Los jóvenes del público gritaban: *uo, uo, uo, uo*, mientras levantaban y agitaban los brazos en el aire.

El primer competidor balanceaba su cuerpo de lado a lado, siguiendo el ritmo de la *base*. Comenzaba a enunciar rimas de carácter improvisado que debían organizarse en una *estructura* de cuatro versos. Uno tras otros, los jóvenes *hacían freestyle* en el lugar. En estas *rondas*, cada uno realizaba *dos entradas*, es decir, improvisaban dos veces en distintos momentos siguiendo el orden de ida y vuelta del semicírculo. La *batalla* finalizaba cuando el organizador anunciaba *tiempo*. Los competidores se saludaban chocando las palmas de sus manos y el puño cerrado. El público aplaudía la participación de todos los jóvenes y exclamaba: *jurado, a la cuenta de 3, 2, 1...* En ese momento el jurado debía dar a conocer su veredicto. Lo hacen al mismo tiempo y mediante señas realizadas con los brazos o las manos. Si cruzaban sus brazos formando una X significaba *réplica*, empate entre los competidores, aunque también podían señalar con su mano extendida al competidor o a los competidores que les pareció que debían pasar de ronda (hasta dos). Debido a que los tres jurados no se consultaban sus votos entre sí, luego de darlos a conocer el organizador debía sumar los puntos e indicar si hubo empate y se *batallaba* nuevamente, o un competidor pasaba directo. Finalmente, el público aplaudía al seleccionado y a los participantes, a la espera de las siguientes *rondas*. Los jóvenes que acababan de competir se saludaban nuevamente y se retiraban del semicírculo de competición hacia el espacio del público o hacia otros de la plaza. Aquí el saludo significaba el cierre de la *batalla* entre jóvenes que estuvieron compitiendo y por lo tanto realizando y/o recibiendo agresiones verbales.

Al finalizar la fase de *clasificatoria*, los jóvenes se dispersaban por la plaza luego de haber centrado su atención por un período de tiempo en las *batallas*. Los organizadores iniciaban los preparativos en el playón abierto para la fase de la *competencia*. Éstos preparaban el espacio trayendo cinco sillas de plástico, cuatro pilares de cemento y un bidón de agua. Los pilares eran ubicados en cuatro esquinas para formar un cuadrado, los cuales eran unidos con cintas de polietileno con la inscripción de *peligro*. Este espacio delimitado tenía la apariencia

de un cuadrilátero de boxeo, pero al nivel del suelo.<sup>32</sup> Los competidores y el público que se encontraban lejos y dispersos, se acercaban a ese espacio. El público, por su parte, se ubicaba bordeando las cintas y los pilares. Dentro del cuadrilátero, los cinco jurados se sentaban en las sillas que se encontraban en uno de los lados, dando la espalda al edificio de la Municipalidad. Los competidores, por otra parte, se ubicaban en el centro. A su lado el *beatboxer*, y frente a ellos, el camarógrafo, quien en esta etapa de la *competencia* y sólo en ella, registraba las *batallas*. Por último, en una de las esquinas se ubica de pie uno de los organizadores cuya tarea consistía en llamar a los competidores y pedir aliento al público. El espacio libre dentro de esos límites era mayor, por lo que los competidores seleccionados que iban a pasar por allí, tenían más espacio para moverse.

La *competencia* era considerada como la fase más esperada de la noche por los organizadores, el público y los jóvenes competidores. Esto se pudo observar en los preparativos del espacio y en las muestras de exaltación por parte del público antes de cada *batalla*. De una cifra cercana a ciento cincuenta inscriptos por viernes, en esta etapa quedaban dieciséis. De acuerdo a las observaciones realizadas, existía una tendencia respecto a quienes lograban acceder a esta etapa. Un grupo de jóvenes que habitualmente competían en la etapa final donde se repartían puntos y premios. Blaster los define como los *más instruidos y experimentados*, porque para él tenían más recursos literarios en la rima, más práctica y conocimiento en la materia. Estos jóvenes se enfrentaban entre sí generando un ambiente atractivo para el público por el dominio de la práctica de *hacer freestyle*. De aquí también el interés de registrar con una cámara exclusivamente estas *batallas*, para que luego sean publicadas en las redes sociales y en el sitio web de videos YouTube.<sup>33</sup>

La estructura de la *batalla* se reiteraba: el aliento del público, el *beatboxer* haciendo la *base instrumental*, los competidores balanceándose, las rimas de unos y otros. Los cinco jurados presentes, algunos de los cuales ya habían participado en la *clasificatoria*, eran los encargados de seleccionar a los competidores que pasarían de ronda hasta llegar a la final.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Lewan me comentaba que hacía poco tiempo que habían decidido realizar la *competencia* en la parte del playón. Anteriormente se llevaba a cabo en alguno de los espacios que utilizaban para los *lados*. La idea surgió debido a la cantidad de gente que había y por el amontonamiento que se generaba. De esta manera e inspirados por una competencia de *rap* estadounidense que utilizaba fuego al costado de las cuatro esquinas del escenario, decidieron utilizar el centro del playón y separar al público de los competidores.

<sup>33</sup> Las *batallas* eran grabadas por jóvenes varones que estudiaban cine y que fundaron una productora llamada Magma Audiovisual. Durante la primera temporada de *Sinescritura* (2016- 2017) estos jóvenes se acercaron a ofrecer grabar la *competencia*. Según Blaster, fue por esta propuesta que decidieron filmar las *batallas*.

<sup>34</sup> El número de jurados tiene que ser impar por la *lógica de votaciones*, de acuerdo con Lewan.

Con el pasar de las horas, el cielo se oscurecía y la temperatura descendía. Las luces de la plaza se encendían junto a la luz led de la cámara que pretendía iluminar mejor lo que sucedía dentro del cuadrilátero. En la final quedaban dos competidores enfrentados entre sí. El organizador se ubicaba en el medio del cuadrilátero para presentar ante la cámara la última *batalla*. El lente se ubicaba sobre Lewan, que agradecía a los presentes por acercarse a la *competencia* e indicaba en voz alta los nombres de los competidores que se iban a enfrentar. A su vez, mencionaba los sponsors de *Sinescritura* y los premios para el ganador, para dar inicio a la *batalla*.<sup>35</sup> Finalmente, uno de los jóvenes recibía el título de ganador, de acuerdo a la votación del jurado, llevándose los puntos y premios de la noche. Los competidores se saludaban mientras el público aplaudía. La mayoría se retiraba de la plaza, mientras algunos se quedaban charlando entre sí o saludando al ganador. Los organizadores por su parte desarmaban el cuadrilátero, apilaban las sillas, mientras pedían en voz alta que los ayuden a juntar los papeles o la basura que quedó en el piso.

### **2.1.2 Espacio desde la teoría de la performance.**

Los múltiples movimientos y dinámicas que convivían en el espacio-tiempo de la plaza y de la *competencia* nos permitían distinguir conductas y acciones entre los jóvenes vinculadas a maneras de reunirse y de dispersarse. Asimismo, tales dinámicas posibilitaban reconocer los intereses que estos jóvenes manifestaban frente a lo que veían y escuchaban.

Los tres momentos principales de la noche, *inscripción*, *clasificatoria* y *competencia*, eran “sucesos calientes”, es decir, situaciones que atraían la atención de los observadores (Schechner, 2000, p.77). La forma que adoptaba la performance, tenía que ver con una “erupción”, donde el interés por el desarrollo del suceso hacía que el público se reuniera y permaneciera así por un tiempo (Ibíd., p.77).

Durante el proceso de *inscripción* se formaba un “centro de calor” con los jóvenes interesados en anotarse, que se difuminaba hacia un “borde frío” donde se encontraba el público más alejado (Ibíd., p.76) (Ver Figura 4). Cuando finalizaba este proceso, el centro se desvanecía y jóvenes recorrían la plaza para llegar al *lado* que deseaban. En las *clasificatorias*, el interés residía en el desarrollo de la *competencia* entre jóvenes que *hacían freestyle* y el jurado evaluando su participación. El público se reunía alrededor de ellos expectantes de las rimas improvisadas. A pocos metros de allí, la gente se dispersaba, charlaba entre ella, iba y venía

---

<sup>35</sup> El sponsor oficial era la tienda de ropa Old is Cool, quien aporta una o dos prendas de ropa como premio. Otros premios involucraban servicios de peluquería y barbería de quien era ocasionalmente jurado de las competencias, un tatuaje, un *beat*, y la grabación de un videoclip producido por Pyramid.

entre los *lados* que se daban de manera simultánea (Ver Figura 4 para la distribución de los *lados*). También se observaba que al ser una plaza pública, la gente que estaba de paso se detenía a observar y seguía de largo. Así, desde el “centro de calor” donde el público se mantenía quieto, atento y en silencio para escuchar el *freestyle*, la situación se difuminaba hacia un “borde frío” donde los jóvenes se dispersaban e iban y venían (Ibíd., p. 77).

Luego de las primeras *batallas* de la noche, los jóvenes se reunían en el centro de la plaza a la espera de la *competencia*. Cuando los organizadores disponían del armado del cuadrilátero, el público y los competidores se acercaban y ocupan los espacios aledaños. Dentro del espacio delimitado por los pilares se encontraban los jurados, los organizadores, el *beatboxer* y el camarógrafo, permitiendo el ingreso de los competidores sólo cuando les tocaba *batallar*. El interés por ver el desarrollo de esta etapa hacía que la gente se reuniera y agolpara contra los pilares. El “centro de calor” seguía siendo las *batallas* de *freestyle* y la decisión del jurado sobre los competidores. Pero a diferencia de la etapa anterior, estas eran las *batallas* definitorias y por lo tanto las miradas reposaban sobre esas acciones, siendo muy pocos los jóvenes que se encontraban en la plaza yendo y viniendo, o charlando entre sí. Cuando se anunciaba al ganador de la noche, el público se retiraba a pie de la plaza hacia diferentes direcciones.

Estas dinámicas y distribuciones en el espacio se repetían una y otra vez los viernes de *competencia*. El interés por el desarrollo de las *batallas* establecía las formas en que estos jóvenes estaban todos juntos en la plaza, más allá de las formas de estar juntos con sus amistades que se evidenciaban a lo largo de toda la noche. Como así también habilitaba ciertas conductas posibles como idas y venidas, o momentos de quietud al mismo tiempo que configuraba momentos de silencio, aplausos, risas, exaltación, y dialogo.

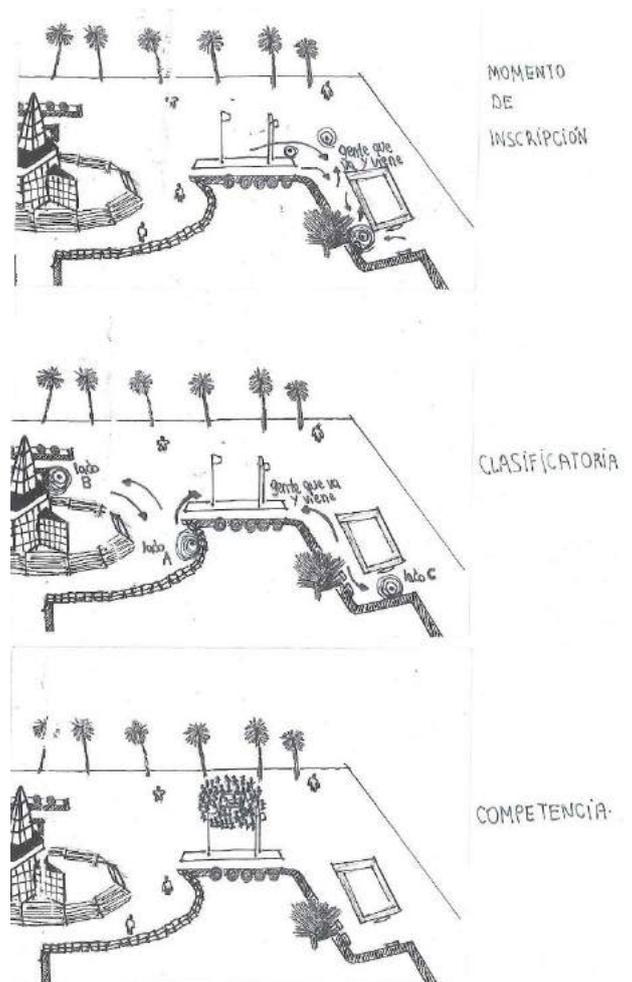


Figura 4. Croquis de la inscripción, clasificatoria y competencia desde la teoría de la performance.

### 2.1.3 “Misma plaza, misma magia”.<sup>36</sup>

“Los seres humanos permanentemente transforman el espacio escribiendo en él o añadiéndole una leyenda” (Schechner, 2000, p.73). En este sentido, la *competencia Sinescritura* transformaba el espacio urbano público de la plaza los viernes por la noche con la presencia de una cifra superior a los doscientos jóvenes que participaban de una práctica artística-musical. Según las observaciones realizadas, los jóvenes se reunían en grupo con sus amistades donde compartían charlas, alimentos, bebidas y cigarrillos. Al mismo tiempo que se encontraban con otros jóvenes conocidos a los cuales saludaban y charlaban brevemente. La

<sup>36</sup> Mensaje publicado en la página de Facebook *Sinescritura* en octubre del 2018: “Debido al paro de colectivos confirmado, nos vemos obligados a posponer la competencia para mañana Sábado 13 a las 15hs. Con todo previsto para poder terminar y poder regresar sin problemas aunque el paro continúe. A las 16hs empezamos las clasificatorias, sin excepciones. Misma plaza, misma magia. Los esperamos a todos”. Recuperado de: <https://www.facebook.com/Sinescrituracba/>

Plaza de la Intendencia se configuraba como un lugar de encuentro de jóvenes que tenían los mismos gustos por el *rap* y *freestyle*. La *competencia* era el atractivo principal, pero también era el encuentro con amigos y amigas para compartir un momento, entretenerse, escuchando y haciendo lo que les gustaba.

Cuando le pregunté a los organizadores por la elección de la plaza, Lewan me comentó que decidió mantener el espacio y el nombre de la *competencia* que en su momento a él le había impactado tanto. Consideraba que *la ubicación en el centro facilita que la gente vaya y pueda acercarse con un colectivo, que te deja a una cuadra o dos, o a lo sumo en la Plaza San Martín*. Para Blaster, la plaza permitía *otro tipo de energía*. La cercanía corporal entre los competidores y el público, el *beatboxer* improvisando la pista, eran algunas de las particularidades que les permitía este espacio. Por el contrario, en aquellas competencias donde el escenario mediaba las relaciones público-competidores, la energía según Blaster, fluía de otra forma. En relación a esto me indicó que *la forma que te envuelve el sonido es muy distinta de la plaza al escenario. Las pistas son distintas porque se siente ese espíritu callejero de un tipo al lado que te está improvisando, además tenés al público cerca*.

Al ser la plaza un espacio público, otros grupos de personas también hacían uso de su extensión. Según lo observado, en los días de *competencia* un grupo de entre diez y quince personas se ubicaban en el playón y practicaban danza caporal escuchando música por un parlante. Los días viernes lo hacían hasta las 22hs, justo al comienzo de la *competencia*, por lo que en escasas ocasiones la práctica de la danza y las *batallas* se daban de manera simultánea en el playón. Para los organizadores era un problema la gente que *te ocupa el lugar*, me decía Lewan:

*Hace mucho tiempo que estamos, y ahora trabajamos para poner un permiso, una autorización legal para que esté constatado de que estamos en la plaza. Siendo que nosotros vamos viernes de por medio, que te caiga alguien a las nueve a poner un parlante (...) y además te dejan lleno de mugre, es un bajón.*

Blaster señala al respecto que un inspector municipal (re)conocía la *competencia* y por lo tanto les dejaba guardar las sillas y los pilares en una caseta de seguridad de la Municipalidad cercana a la plaza. Por esto, el organizador me indicaba que contaban con un *pseudo permiso municipal por si llegamos a tener quilombo*.

La Plaza de la Intendencia se volvía entonces un espacio significativo para los jóvenes y principalmente para los organizadores quienes buscaban *cuidar la plaza*. Antes de las *batallas* finales, les indicaban al público y a los competidores que *disfrutaran el evento, que levanten los papeles, no dejen basura y no se manden cualquiera* [Nota de campo del 13 de

octubre del 2018]. Sobre esto Lewan señalaba que intentaban hacer un espacio seguro para un chico de nueve años y algo entretenido para alguien de veinticinco. Además agregaba:

*Si bien no podemos controlar el consumo de cualquier estupefaciente en la plaza, podemos regular que no se tome en el círculo donde estamos compitiendo, que no se fume marihuana. Tenemos valores que siempre inculcamos y que le llaman la atención a la gente mayor que dice mi hijo puede ir ahí.*

Estas perspectivas sobre la plaza también eran reflejadas en los logotipos que utilizaban



en las redes sociales para identificar la *competencia Sinescritura*. El primero data del 2016, y en él podemos observar la letra S, de *Sinescritura*, que se ubica en el centro con detalles que hacen referencia al pasto de la plaza. La misma se encuentra rodeada de edificios residenciales de forma similar a la que se dispone la plaza en la ciudad. El segundo logo fue publicado en las redes sociales en 2018. Blaster me indicó que la forma triangular del centro que contiene la letra S (y otros detalles) hace referencia a la estructura del ex edificio del Control de Tránsito que se encuentra al medio de la plaza. El cambio del logo tuvo que ver según él, con cuestiones estéticas y de calidad de la imagen. El mismo fue realizado por un joven diseñador gráfico que participa de las competencias como jurado.

Figura 5. Logos de *Sinescritura*.  
(Córdoba, 2018). Facebook  
Sinescritura Cba.

## 2.2 Momentos de la performance: el tiempo de la *competencia*

El proceso de la performance corresponde a una secuencia espacial-temporal compuesta por una serie de momentos que incluyen la “protorrepresentación”, “representación” y “repercusiones” (Schechner, 2012, p.353).<sup>37</sup> Estas fases nos permiten comprender las formas en la que se generan las performances, su escenificación y los efectos a largo plazo (Ibíd.,

<sup>37</sup> La protorrepresentación hace referencia a lo que precede o da lugar a una performance (Schechner, 2002, p.355); la fase de “representación” indica el inicio y el final de la performance en sí misma; y por último se encuentran las “repercusiones” del evento.

p.354). Esta secuencia además abarca partes o momentos que organizan la práctica artística desde un punto de partida hasta las repercusiones de la misma. En este sentido, la *competencia Sinescritura* se organizaba los días viernes cada catorce días desde las 18hs, cuando los jóvenes llegaban en la plaza, hasta la finalización de la *competencia* pasada las 23:30hs.

La entrada o apertura de la performance estaba dada por una secuencia de acciones entre las cuales se encontraba la llegada de los jóvenes a la plaza, la ocupación del espacio en grupos, y el consumo de bebidas y comidas. Esta llegada a la plaza podía tener una duración de dos horas, hasta minutos antes del inicio de la *inscripción*. En ese tiempo, que podemos denominar de espera, la plaza se volvía un lugar de encuentro de los jóvenes con sus conocidos o amigos. Se saludaban chocándose las manos y dándose un abrazo, hablando entre ellos, mientras esperaban sentados o parados en la zona cercana de la *inscripción*. Este momento puede a su vez describirse como “frio” (Schechner, 2000, p.76) para aquellos que se encontraban sentados con su grupo; o “caliente” (Ibíd.) para los jóvenes que *hacían freestyle* en grupos pequeños. Esta etapa, antecesora de la performance, es denominada por Schechner (2002) “calentamiento”. En él, los jóvenes se preparaban para dar el salto entre la “disponibilidad” y la “ejecución”, desde el lado de la vida cotidiana hacia la performance misma (Ibíd., p. 379). El “calentamiento” comprendía el ejercicio de jóvenes donde uno tras otro improvisaban rimas por fuera del sistema evaluador de la *competencia*. Estos pequeños grupos estaban conformados por amigos o gente conocida, y a menudo alejados de los espacios que concentraban a la mayoría de los otros jóvenes.

Esta fase anterior alistaba a los jóvenes que se preparaban “tiempo antes” (Ibíd.) para *batallar* entre sí. La *competencia* era la performance en sí, que sucedía entre un inicio y un final marcado (Ibíd., p. 380). La *inscripción* comenzaba pasadas las 20hs y definía a los jóvenes interesados como competidores. Aquí podemos observar un cambio (o no) de status en los jóvenes que se habían acercado a la plaza. Si se inscribieron pasarán a ser competidores, si no lo hicieron permanecerán como espectadores de las *batallas*. El cierre de esta etapa de anotación ocurre luego de unos treinta minutos aproximadamente.

La fase siguiente era la *clasificatoria* donde se desarrollaban las primeras *batallas de freestyle*. El organizador llamaba a los competidores que se ubicaban en semicírculo frente al jurado. Cuando el *beatboxer* realizaba los primeros sonidos con su boca, el público alentaba levantando y agitando los brazos en el aire. En estos instantes previos a las *batallas* se generaba un ambiente que permitía a los competidores enfocarse en la construcción de rimas improvisadas. Jóvenes se movían en el lugar, balanceaban su cuerpo siguiendo el ritmo de la *base*, mientras sus miradas se dirigían hacia el piso. En este tiempo liminar se abandonaba el

mundo ordinario hacia la performance (Schechner, 20002, p.379). Para Blaster, el momento en el que te tocaba competir la mente debía estar *en blanco*, para luego poder *ir soltando, expresando lo que te pasó, lo que querés*. Los competidores se encontraban en estado de “éxtasis”, que implicaba un vaciamiento y la elevación del cuerpo (Schechner, 2000, p.96). Poner la mente en blanco, significaba despejar los pensamientos de la mente por un instante. Acto seguido, el competidor retomaba el control de sus pensamientos para verbalizar las rimas, lo conllevaba un desplazamiento desde el estado de vaciamiento a uno de expresión fluida.

La *clasificatoria* tenía una duración de una hora, hora y cuarto, dependiendo de los cruces entre los competidores. Cuando las rondas de esta fase acababan, la gente se dispersaba nuevamente por el playón. Este momento “frio” (Schechner, 2000, p.76) ocurría cerca de las 22hs. Algunos de los jóvenes se movilizaban hacia los kioscos abiertos que se encontraban sobre la calle Duarte Quirós para comprar comida y algunas bebidas. A diferencia del primer momento “frio”, también de espera, aquí los jóvenes no *hacían freestyle* ni sus propias rondas de *batallas*. Más bien, se mantenían de pie, charlando entre ellos. Podemos considerarlo como un momento de respiro, de pausa, luego de haber fijado la concentración en las *batallas*, en el caso del público, y en las rimas improvisadas, en el caso de los competidores. Mientras ocurría esto, los organizadores de los tres *lados* se reunían en la mitad de la plaza con sus cuadernos para preparar la siguiente fase. Luego se ubicaban en la parte más abierta del playón para armar el *cuadrilátero*: colocaban los pilares en las esquinas, las sillas en uno de los lados, el bidón de agua en el medio, las cintas de polietileno alrededor. De esta manera, para algunos este tiempo era de descanso y para otros de trabajo.

La *competencia* era el momento final de la noche donde se elegía a un ganador. Los competidores de los tres *lados* que habían logrado avanzar se encontraban para *batallar 1vs1* frente a los cinco jurados. Cuando eran llamados ingresaban al *cuadrilátero* y tras el veredicto del jurado sobre su participación se retiraban. Esta fase tenía una duración aproximada de hora y media, desde las 22hs hasta las 23:30hs. Luego del anuncio del ganador, los jóvenes se retiraban de la plaza caminando, mientras los organizadores se quedaban ordenando las sillas y los pilares. A medida que esto ocurría, las cosas volvían a la “normalidad” (Ibíd., 2002, p. 388). Este momento de “enfriamiento” llevaba a los jóvenes de nuevo a la vida cotidiana, luego de la exigencia de la performance de detener su cuerpo y de hacer silencio en ocasiones (Ibíd., p. 388). El público se retiraba conversando sobre lo que acaba de ver, opinando sobre los competidores, y era en ese proceso donde recuperaba la autoridad de su propio cuerpo y del tiempo (Ibíd., p.388).

Por último se encontraban las “repercusiones” del evento. Los organizadores y el público realizaban registros fotográficos y/o de video sobre la *competencia* que luego eran publicados en la web o en redes sociales de *Sinescritura*. Este tipo de publicaciones eran consideradas repercusiones inmediatas de la performances que había sido presentada públicamente (Ibíd., p. 390). Las repercusiones eran de corto plazo (Ibíd., p. 392), como las conversaciones del público en la terminación de la competencia, o de largo plazo como los registros documentales y el impacto e influencia que tenía el evento sobre otros artistas o jóvenes (Ibíd.).

### 2.2.1 En la noche.

El día y horario elegido para el desarrollo de la *competencia* estaba asociado a un tiempo libre y recreativo, que se presentaba luego de las obligaciones laborales y estudiantiles de los jóvenes. La práctica de *freestyle* en la Plaza de la Intendencia nos permitía situarnos en “la noche”, una espacialidad dinámica, un territorio fluido, donde los cuerpos en movimiento se desplazaban, circulaban y aglutinaban, para nuevamente dispersarse (Blazquez, 2011, p.292).

“La noche” de esta manera, se hace de y en una serie de prácticas y discursos asociados con el tiempo libre, el ocio, la diversión, la alegría, el éxtasis, pero también con el control, la seguridad y la prevención (Ibíd.). En este caso, la plaza se presentaba como el espacio público-urbano elegido por los jóvenes, a quienes las autoridades Municipales pero sobre todo los miembros de la Policía de la Provincia de Córdoba se acercaban y observaban las prácticas. Al respecto Blaster indicó que cuando asistían pocas personas a la *competencia* y el *freestyle* no era conocido, la policía se acercaba. Para Thayoo, competidor y organizador de una competencia en Plaza Italia, con la policía está *siempre todo mal*. En su experiencia, cuando finalizan de competir *vienen dos policías en bici y se te paran enfrente, hasta que no te vayas no se van. Como que ‘chicos vamos, no pueden estar acá’, ¿Y por qué?*, me relataba Thayoo.

### 2.4 En la competencia de *freestyle*: *demuestra tu nivel*

La *competencia* despertaba diversos sentidos para los y las participantes. Como vimos en el primer apartado, Blaster definía la *competencia* en términos de *medirse con el otro* para percibir quien tenía mejor manejo de los recursos del *rap*. Feiler, una joven que era ocasionalmente jurada de *Sinescritura* a quien entrevisté, me señaló que la *competencia es un debate*, y los competidores *discuten debatiendo*. En este sentido, la jurada discrepaba con de aquellas nociones que identificaban a las *batallas* con ataques discursivos ente los jóvenes: *no es que se bardean, se odian, si bien hay insultos y esas cosas no siempre sucede eso, muchas*

veces se han debatido cosas y temas actuales. Por otro lado, para Thayoo, quien era competidor y *beatboxer* oficial de *Sinescritura*, este espacio es más un encuentro que una competencia. Señala que había mucha gente que no competía ni hacía *freestyle* pero escuchaba *rap* y por lo tanto va a la competencia porque además van los pibes. A su vez, reconoce que se generaba una energía ofensiva con las batallas que cada uno debe manejar. Para él, competir tanto le había hecho dar cuenta de que esa energía pertenecía únicamente a las batallas. Estas diversas perspectivas sobre la competencia convivían entre sí, y tenían que ver con las trayectorias personales y las posiciones que ocupaban cada uno en el mundo del *rap* y *freestyle*, aspectos que serán analizados en el apartado número tres.

Tales conceptualizaciones nos permiten pensar a la competencia como una práctica que habilitaba determinados intercambios e interacciones, y a través de ellos, poder diferenciar formas de expresión, relación, encuentro, divertimento y competición. En esta práctica, la comunicación se presentaba como “un proceso social permanente que integra múltiples modos de comportamiento desde la palabra, el gesto, la mirada, el espacio interindividual, entre otros” (Winkin, 1994, p. 23). Durante las batallas los competidores, el público, los organizadores y el jurado mantenían una comunicación interpersonal, cara a cara. Los mensajes que circulaban entre estos sujetos estaban relacionados con lenguajes verbales y no verbales específicos que la práctica de la competencia habilita. A su vez esta comunicación entre los jóvenes estaba regida por un conjunto de reglas y códigos de comportamiento que actuaban según su apropiación en un contexto (Ibid., 1994, p. 22-23). En esta línea, el interés de Goffman (1959) en las maneras en que el individuo se presenta y presenta su actividad ante otros (p. 11), nos permite pensar en los modos en que esos conjuntos de reglas y códigos, explícitos y/o implícitos del ámbito de la competencia eran puestos en juego por los jóvenes.

Durante las batallas, el competidor pretendía demostrar a los demás (competidores, público y jurado) que poseía una serie de atributos respecto al nivel y al ingenio de rimas improvisadas.<sup>38</sup> A la vez que buscaba avergonzar a sus oponentes haciendo creer que éstos pensaban y actuaban de la manera en que fueron presentados en sus rimas. Un caso podría ser cuando un competidor utilizaba la complicidad (respuesta) del público para exhibir sus insultos de manera tal que lo que se dice sobre los otros jóvenes tenga un efecto de verdad y logre dejarlo en ridículo. Por ejemplo:

(...) *No me puedes ganar te grito a los cuatro vientos*

---

<sup>38</sup> En el ámbito del *rap* y *freestyle*, el nivel hace referencia a la posesión de ciertas habilidades para la construcción de las rimas improvisadas como el ingenio, el *flow* (la fluidez verbal de las palabras), la ubicación de las mismas en la estructura y sobre el sonido de la base musical.

*sabes cuál es el diferencia en este momento  
nosotros más talento que vos más ego que talento.  
Soy demasiado bueno eso es lo que a vos te pesa  
éstas de adorno este gil solo me va a hablar de porno  
cambiaste a tu sombra por una sombra de horno  
yo te pienso re-partir te puedo demostrar que te parto en este día  
en la Red Bull te va a ir para el ocote ese día  
pero por lo menos la lata úsala estúpido de alcancía (Naista).<sup>39</sup>*

Para demostrar sus atributos de improvisación el competidor se valía de un conjunto de recursos lingüísticos (construcción de rimas), poses corporales, movimientos faciales, entre otros que le permitían producir y transmitir una imagen de superioridad frente al resto de los competidores. Tal como señala Goffman (1959) en la presentación del individuo en la vida cotidiana ocurría una definición de la situación: el individuo busca controlar la conducta de los otros para influir en la definición de la situación que los otros formulan, movilizándolo su actividad de modo tal que transmita una impresión que a él le interesa transmitir (p.15-16).

En *Sinescritura* los competidores hacían *freestyle rap*, una práctica que involucraba por un lado, la composición de versos de manera oral, y por el otro, la presentación del individuo desde el plano corporal. Esta distinción meramente analítica nos permite pensar en dos tipos distintos de actividad significativa del individuo: la expresión que da y la que emana de él (Ibíd., p.14). El primero término incluye los símbolos verbales que el sujeto confiesa usar y usa con el propósito de transmitir información que él y los otros atribuyen a esos símbolos (Ibíd.). El segundo comprende un amplio rango de acciones que incluye la expresión no verbal, más teatral y contextual (Ibíd., p.16).

En este proceso de comunicación, los encargados de definir si la impresión que daba el competidor correspondía con las construcciones sociales ligadas a la imagen de *buen rapero* eran las y los miembros de jurado y del público. En este sentido, Blaster me señaló que el público *es parte del show* y por lo tanto establecía relaciones particulares con el jurado y los competidores. Por su parte, éstos últimos se nutrían de la *energía* del momento. Los gritos, el aliento, la respuesta ante las buenas rimas, formaban parte de esa energía que definía el agrado del público con los competidores y a su vez, la calificación de su improvisación. Si los competidores y el público no compartían la misma energía, se corría el riesgo de que la

---

<sup>39</sup> Estas letras fueron recuperadas desde el video de la batalla subido por *Sinescritura* a su canal de YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=w6aJZAc9III&t=190s>

*competencia* fracasara, el rapero se tragara, el mensaje no se entendiera. Si la energía fluía las palabras también. Sobre esto Blaster me decía: *lo que yo tiro lo quiero devolver con un buen grito, con euforia si lo merece, y así de esa manera uno se retroalimenta y puede elaborar más recursos*. Si el público alentaba, la figura del *rapero* crecía. La energía se volvía recíproca.

Por otra parte, las y los miembros del jurado que eran los encargados de realizar la evaluación oficial de las *batallas*, intentaban eludir la *energía* proporcionada por el público. Feiler consideraba que cuando el jurado evaluaba, el público no debía intervenir en las decisiones. Los aplausos y risas aturdidoras por algún competidor o por alguna rima, podían distraer a los jurados, quienes buscaban abstraerse de esos comentarios. En este sentido, el jurado intentaba construir su autoridad desde dos posiciones: primero, conservando su lugar espacial específico como jurado en los límites de la plaza; y segundo, aspirando mantener cierto criterio de objetividad al no develarse, es decir a no mostrar o dejar ver ninguna expresión facial o corporal como respuesta a las rimas de algún competidor.

Había ocasiones donde la decisión del jurado coincidía con la efervescencia del público, y otras veces no. Las discrepancias estaban relacionadas con las propuestas de los organizadores sobre lo que deseaban que *Sinescritura* como *competencia de freestyle* fuera, a la vez que con los criterios y las trayectorias sociales en el mundo del *rap* de los miembros del jurado. En esta línea, Feiler establecía una disparidad entre las decisiones del jurado sobre el competidor que *realmente se lo merece* y sobre el que *el público quiere* que sea el ganador.

A pesar de que existían de leves discrepancias en la evaluación de los competidores, la *competencia* se presentaba ante todo como un ámbito que posibilitaba la interacción de un grupo de jóvenes que tenían gustos en común. La música era la manifestación artística que reunía a estos jóvenes y posibilitaba el desarrollo de lenguajes particulares, códigos estéticos, metas y sueños. Estos lenguajes tenían relación con una construcción discursiva donde predominaba la creación de rimas, la abreviación de palabras, el doble sentido de las frases; como también los modos de articulación de la voz para enfatizar los versos, y el movimiento de brazos y pies para marcar el ritmo. Asimismo, entendemos los códigos estéticos sobre todo desde la producción de los atuendos de las y los jóvenes. Por último, las metas y los sueños serán analizados en el apartado número tres.

### **2.3.1 Haciendo freestyle con las palabras.**

En el contexto de la *competencia*, la improvisación cumplía con una serie de patrones determinados que organizaban el discurso en versos. Mayoritariamente, las *batallas* se realizaban en 4/4 tiempos, es decir, las palabras se organizaban en cuatro versos uno tras otro

llamados *golpes*. La rima se hacía presente en los sonidos finales de las palabras de cada verso. A su vez, en la frase final recaía el remate de lo dicho anteriormente, denominado *punchline* (frase-remate) que contenía la improvisación dirigida a desestimar y avergonzar al oponente. Sin este *golpe* final, la improvisación en la competición no cumplía su propósito. Esta era usualmente la *estructura* por el medio de la cual jóvenes *hacían freestyle*.

Tales construcciones tenían la característica de ser expresiones orales que se desvanecían al instante. Cuando un competidor enunciaba una frase, la fugacidad alcanzaba los límites de la *batalla* (esta situación se revertía en aquellas que eran filmadas y publicadas en las redes sociales). Al mismo tiempo, las frases se volvían inutilizables al pasar del plano de la improvisación *en el momento* al de las frases dichas y preparadas. Aquel participante que preelaboraba las rimas o recaía a frases repetidas, como dijimos en el primer apartado *no es buen freestyler* según Blaster.

El competidor iba a tener un tiempo estimado para expresarse que variaba según la *modalidad* elegida en la competencia. En el *1vs1* las improvisaciones eran limitadas, además de que uno sólo de los competidores pasaría a la siguiente ronda. La *batalla* con dos *entradas* le daba la posibilidad de responder o “atacar” al oponente que insultó, agredió o se burló de otro. La *batalla* era un enfrentamiento verbal, no físico, por lo que había ciertos acuerdos tácitos entre los competidores. Uno de ellos consistía en que cada palabra que el contrincante decía, puede ser usada en su contra. Las frases, agresiones o insultos solían ser reapropiadas en las rimas por cualquiera de los competidores, tanto para diferenciarse de los otros como para rimar sus propios argumentos.

Killimet: *a este lo vacuno mira como lo perfume  
entro como Dibu pero con un estilo de Neptuno ja y lo presumo  
yo no vendo humo  
soy un superhéroe o un villano, necesito cuatro momentos para ser uno*  
Román: *cuatro momentos para ser uno,  
yo soy uno desde que vos decías eso, yo tengo el proceso  
este dice que viene de Neptuno,  
yo vengo de una calle donde los guachos se mueren 2x1 (...).*<sup>40</sup>

Lo improvisado se presentaba como una construcción discursiva *en el momento*, que refería a situaciones que sucedían en el aquí y ahora de la plaza y de la *batalla* como la

---

<sup>40</sup> Estas letras fueron recuperadas desde el video de la batalla subido por *Sinescritura* a su canal de YouTube. Recuperado de:  
[https://www.youtube.com/watch?v=3sW34VIKHM&index=13&list=PL6XGUdwBG\\_3lvcQkZBgnp4B6UTsRNpTik](https://www.youtube.com/watch?v=3sW34VIKHM&index=13&list=PL6XGUdwBG_3lvcQkZBgnp4B6UTsRNpTik)

recuperación de ciertas características o actitudes de los oponentes contra los cuales tocaba competir. A su vez, estaba vinculada a los consumos culturales que los jóvenes hacían de los medios de comunicación y las redes sociales, y de los sucesos que ellos presentaban. Los jóvenes improvisan rimas sobre acontecimientos sociales, políticos, deportivos, o situaciones humorísticas, que habían tenido lugar en el último tiempo. *Se han debatido también temas actuales como el fondo monetario, del feminismo, del aborto*, agregaba Feiler.

*Soy Charly García sonando en la prosa  
redondo te dejo en el rondo con toda mi cosa  
y si querés te hago la clásica como Mozart  
te canto el reki y se te cae la lacrimosa (...)* (Larrix).<sup>41</sup>

Para la jurada, el *rap* era una cultura muy rica en conocimiento porque *para poder rimar tenes que saber un montón*. La información era la materia prima de la improvisación y adquirirla formaba parte de los preparativos para *ser freestyler*. Mecha, competidor y ganador de la segunda temporada de *Sinescritura*, me manifestaba que en un principio se propuso estudiar o mirar videos de historia para incorporar información y usarla en las *batallas*. Lewan por su parte, comenzó a prestarle más atención a las palabras cuando leía o hablaba. Su interés por debatir con gente adulta residía en poder aprender *palabras con propiedad* para utilizarlas cada vez que *rapeaba*. *Leía algo de filosofía, cada cosa que podía leer servía*, me señaló.

A su vez, llegar a *hacer freestyle* implicaba organizar las palabras y frases en cuatro líneas que coincidieran con el ritmo de la base musical. Para las y los jóvenes suponía un proceso de aprendizaje que según Feiler *no es difícil, pero tampoco es cosa de tontos, hay que estar practicando, ver con que rimar cada palabra*. Lewan por su parte, comenzó este proceso reconociendo en su *vocabulario básico* palabras que podían rimar, mientras intentaba improvisar sobre lo que le pasaba. Aprender *una palabra nueva* implicaba *improvisar con esa terminación hasta incorporarla para tener una gama más amplia de palabras con las cuales rimar*. A su vez, este proceso de aprendizaje se fue perfeccionando a causa del bagaje lingüístico adquirido por la experiencia de *hacer freestyle*. *Ahora hago una improvisación y cada terminación intento hurgar en mi cerebro que palabra puedo usar con eso, hasta palabras en inglés o la mitad, al revés, todo para jugar, de eso se trata*, me indicaba Lewan.

---

<sup>41</sup> Estas letras fueron recuperadas desde el video de la batalla subido por *Sinescritura* a su canal de YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=l4hdLgldSIs&t=55s>

El *freestyle* era entonces una práctica que volvía actual lo incorporado. Se presentaba como la creación de rimas *en el momento* en el que un sujeto las emitía, a la vez que se basaba en los procesos de aprendizaje y ensayo que la práctica en sí misma conllevaba. La tensión entre lo nuevo y lo preelaborado se planteaba como un desafío para los competidores quienes iban a rimar sobre las situaciones del momento (lo dicho por los adversarios, la temática de la *batalla*, algún hecho de relevancia hablado en las redes sociales) buscando palabras semejantes para que rimen. Es en este aspecto donde quedaba expuesta la creatividad y la capacidad mental del competidor para elegir y ajustar las palabras, y seguir el ritmo de la base.

*(...)Para el año que viene se cree el futuro este atrevido  
mira yo soy el pasado en el presente estando activo  
así es como te enseñé men, vos perdes sentido  
por más que vos estés gordo estas flaco de contenido (...) (Traka)<sup>42</sup>*

Por otra parte, observamos expresiones que aparecían una y otra vez en las *batallas* que tenían por objetivo avergonzar y deslegitimar al contrincante. Estas frases hechas, que tienen un uso común por la mayoría de los hablantes, eran propias de la *competencia* y solían ser las más celebradas por el público. Varias de ellas buscaban transmitir la superioridad del competidor sobre los otros, como:

*a mí no me ganas  
soy mejor que vos  
vos sos hijo mío  
no le pegas a la instrumental*

Algunas otras podían considerarse como insultos, tal es el caso de:

*gilaso  
estúpido  
hijo de puta  
putita  
puto*

Entre ellos se destacaban el uso peyorativo de una serie de relaciones de parentesco del competidor. Son frases del sentido común patriarcal, que buscaban ridiculizar y vulnerar al varón competidor:

*estuve con tu mama*

---

<sup>42</sup> Estas letras fueron recuperadas desde el video de la batalla subido por *Sinescritura* a su canal de YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CXRD9ocdBWw>

*la cocha de tu hermana*

*tu novia encima mío*

Las tres figuras recurrentes eran la madre, la hermana y la novia. La figura del padre también aparecía, pero en menor medida.

Desde la organización profesaban la libertad de expresión pero recurrían a la autoridad del jurado si algún joven *dijo algo feo, fuera de lugar o algo que no debería ser alagado*, me señalaba Blaster. A su vez consideraba que el ambiente más profesional y la exposición de la *competencia Sinescritura* limitaban a los competidores a *hacer algo malo porque te ve todo el mundo*. A pesar de esto, los insultos, las rimas machistas, el uso del lenguaje ofensivo sobre las mujeres y los homosexuales, estaban asimilados en el ambiente de la *batalla*. Durante la *competencia*, algunos jóvenes podían improvisar frases ingeniosas que desacreditaran al oponente, y otros utilizarán más los recursos del insulto.

Como dijimos, las y los miembros del jurado evaluaban de manera personal la participación de los jóvenes en la *batalla* de acuerdo a una serie de criterios. Se enfocaban en la construcción y ejecución de las rimas: *lo que dicen, cómo lo dicen, si van a tiempo con el beat, el flow con que lo dicen*; como también en la capacidad creativa, el ingenio para combinar las palabras y generar una respuesta al rival, me indicaba Feiler. En el caso de los insultos, la jurada entendía que en esta época *están todos conscientes* de que denigrar a una persona por su género, orientación sexual o condición física *no te hace mejor competidor*. Por lo tanto, el jurado desacreditaba las ofensas de este tipo y destacaban con sus votos a los *punchline* (frase-remate) más ingeniosos.

La tarea de *juradear* implicaba para Feiler, la toma de una decisión importante debido a la influencia que tenía la misma en los chicos que estaban compitiendo. Además, para ella *Sinescritura se hizo tan grande que tiene prestigio ganar la competencia, entonces hay que ser muy minucioso a la hora de votar*. Ser de jurado/a implicó para los jóvenes la adquisición de competencias que el rol demandaba. Entre ellas, la definición de los propios criterios de evaluación de una *batalla de freestyle*. La experiencia le ayudó a Feiler a elaborar un sistema de conteo mental de puntos de acuerdo al desarrollo de la improvisación (si el competidor se trababa al decir las rimas, restaba puntos). Al mismo tiempo que perfeccionaba una escucha atenta de lo que los jóvenes decían, *ronda tras ronda*, situación que solía ser extenuante.

Podemos decir además, que el *freestyle* retomaba las raíces del *rap* como modo de expresión sobre la realidad. La producción de discursos orales en el ámbito de la *competencia* tenía que ver por un lado, con la enunciación de aquello que los jóvenes sentían y pensaban

sobre ciertas temáticas, instituciones, la relación con los pares, entre otros; y por otro lado, con la puesta en común, el compartir los mensajes, las opiniones, los deseos, los sueños.

*(...) no voy de gánster, no voy de farmer, de que soy el tipo más grande  
tampoco digo que soy humilde soy un tipo normal y corriente  
tan común que no puedes tirarme nada diferente  
de tus rimas de mierda, las mismas rimas de mierda de siempre  
que crees que te hacen un sujeto demasiado inteligente  
intelectualmente fuerte, un tipo con buena suerte  
por favor Mecha para mi sos puta materia inerte  
que aprendió en un secundario típico de argentina  
a maltratar a la gente a mirar mal al de la otra esquina  
a decir que las clases sociales son para los que se discriminan  
no papá, esto es rap somos iguales en la tarima (Larrix)<sup>43</sup>*

### **2.3.2 Haciendo freestyle con el cuerpo: una mirada a los gestos, posturas y espacios.**

Ahora nos centraremos en la descripción de los cuerpos en movimiento de jóvenes en la *competencia*. Consideramos que la *energía* generada por el propio ambiente de la *batalla* y/o por la relación público-competidor, ocasionaba en ellos y ellas una predisposición a actuar, movilizar y utilizar el cuerpo como modo de expresión en la práctica de *hacer freestyle*. Esta perspectiva de análisis pretende dejar en segundo plano los aspectos físicos de los competidores, al considerar que éstos no influían en la decisión del jurado, de acuerdo a las observaciones etnográficas realizadas.

Durante la *clasificatoria*, los cuerpos de los competidores se encontraban próximos entre sí, unos al lado de otros, lo que en cierto modo limitaba los movimientos corporales que podían realizar. En cambio, en la *competencia* la disposición del cuadrilátero ensanchaba el espacio definido para los competidores. En esta etapa, la reducción de su número por *batalla* permitía que se movieran y recorrieran más el espacio disponible. De esta manera, los conjuntos de movimientos posibles estaban ligados, en un primer momento, a la percepción del espacio disponible en el círculo de competición, y también a las “distancias” corporales entre los sujetos (Hall, 1972, p.140). Cuando el espacio era mayor, se incrementaba entonces la cantidad de movimientos corporales posibles.

---

<sup>43</sup> Estas letras fueron recuperadas desde el video de la batalla subido por *Sinescritura* a su canal de YouTube. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=Bxu8I\\_G5waU](https://www.youtube.com/watch?v=Bxu8I_G5waU)

Pero a su vez, pudimos observar cómo estos espacios y distancias eran puestos en juego en la interacción de los competidores durante las *batallas*. Los acercamientos entre ellos, que podían dejar cara a cara a los oponentes, eran intentos de acortar la distancia e intimidar mediante el uso del cuerpo de manera lícita, es decir, sin ejercer contacto físico. Estos movimientos eran realizados sobre todo cuando el competidor anunciaba el *punchline*, la frase remate que contenía la agresión.

En la *batalla* los jóvenes que competían pasaban de estar de pie, erguidos y con el cuerpo estático, a realizar movimientos corporales supeditados al ritmo de la *base*. Generalmente el *beatboxer* la construía con sonidos que hacían referencia a instrumentos de percusión como el tambor, redoblante y platillo. Lo realizaba pronunciando ciertas letras y vocales, mientras movía los labios, la garganta y las manos. De la combinación de estos sonidos resultaban patrones repetitivos que se ubicaban en cuatro compases, sobre los cuales se iba a improvisar los cuatro versos.

Los competidores que *hacían rap y freestyle* se ubicaban de pie con las piernas separadas (una enfrente de la otra), las rodillas levemente flexionadas, el torso y los hombros inclinados hacia adelante. La espalda se curvaba, brazos y manos que subían y bajaban con codos flexionados, la cabeza y el cuerpo direccionados hacia el oponente. Estas posiciones eran las posturas corporales que mayoritariamente realizaban jóvenes competidores. Los movimientos que más se realizaban en la performance del competidor eran: el uso de brazos y manos, que le permitían enfatizar los versos, marcar el ritmo y hacer señas sobre lo que estaba diciendo.<sup>44</sup> A su vez, de los movimientos corporales se destacaban el balanceo sobre los pies, pasos hacia delante y hacia atrás, e incluso pequeños saltos en el lugar.

Por su parte, la entonación y la intensidad o volumen de la voz se manifestaban en los gritos y las elevaciones de la voz en algunas palabras. El rostro de jóvenes en la *batalla* reflejaba seriedad, mientras la boca se agrandaba y el ceño se fruncía de acuerdo a la intensidad de las rimas. A su vez, las miradas estaban ligadas a la actividad de los competidores de acuerdo

---

<sup>44</sup> Como por ejemplo, en una de las batallas un competidor le dice a otro: *bro aunque seas camarada igual te estrecho la mano* (se chocan las palmas y el puño cerrado), *te respeto, shh* (lleva la mano a su boca rozando los dedos por los labios, haciendo la seña de boca cerrada) *cerrada*.



Figura 6. Jóvenes en Sinescritura batallando. (Córdoba, 2018). Canal de Youtube Sinescritura Cba

a si les tocaba enunciar las rimas o recibir las agresiones. El que enunciaba dirigía su mirada al oponente, mientras éste, casi siempre, se la apartaba mirando hacia el piso o al público (Ver Figura 6).

Las poses y movimientos corporales junto a entonaciones de la voz configuraban maneras de *hacer rap* que definían la *actitud* del *rapero*. Resulta interesante el uso que Feiler le daba al término *actitud*, como uno de los criterios que consideraba a la hora de evaluar al competidor. Este término nativo explicaba las predisposiciones de los competidores respecto a lo corporal y gestual durante la *batalla*. De esta manera, el estado de euforia que podía alcanzar el competidor, era celebrado por los pares quienes lo definían como *cebado*. Aquel joven que no evidenciara esta *actitud*, podía ser considerado por el jurado como *apagado* o que durante su participación *se achicó*, tal como me señalaba Feiler. En este sentido, vemos tal como señaló Birdwhistell, cómo

estos gestos y poses corporales adquirirían sentido y significado en el contexto mismo en el que eran realizadas (Winkin, 1994, p.75). En otros contextos por fuera de la *batalla* y la práctica de *freestyle* podríamos pensar que la *actitud* y el estado de euforia tendrían otras valoraciones.

Estos movimientos corporales que poseían una significación específica en la práctica del *rap* y *freestyle*, eran comportamientos “doblemente realizados” al estar hechos de nuevas combinaciones de acciones previamente escenificadas (Schechner, 2012, p.346). Es decir, que las poses y movimientos eran ensayados, reiterados, y vueltos a escenificar (Ibíd.). De acuerdo por una parte, a las maneras legitimadas por el jurado y el propio mundo del *rap* y *freestyle* sobre las poses corporales; y por otro, según las aspiraciones de los competidores que reconocían en esas posturas la *actitud rapera*. Asimismo, según las observaciones realizadas, los movimientos y gestos de los jóvenes cordobeses que asistían a la competencia *Sinescritura* concordaban en su mayoría con las poses, movimientos y gestos históricamente ligados a la práctica del *rap*.

La presentación de estos cuerpos en el ámbito de la *competencia* implicaba también una serie de códigos estéticos ligados al vestir, mediante los cuales las y los jóvenes se expresaban.

Los jóvenes varones que asistían a la *competencia* vestían en su mayoría pantalones apretados de gabardina negros o jogging holgados de colores oscuros. Remeras maga corta en su mayoría lisas con alguna estampa decorativa en el medio, o chombas con cuello polo. Se destacaban entre estas prendas, aquellos que vestían musculosas de equipos de básquet de Estados Unidos (algunas de ellas con colores llamativos y estampas con números y letras grandes). Las prendas de abrigo en su mayoría solían ser buzos con capucha o camperas holgadas lisas de colores oscuros. El calzado usado era de estilo urbano, zapatillas de corte *skater* oscuras con suelas blancas, algunos de ellos llevaban zapatillas marca Nike estilo botita color blanco. Lo que nunca faltaba en esta composición estética era la gorra *Snap*, aquella con visera ancha y plana que además solía tener detalles bordados como logos o dibujos con palabras en inglés o en español; en menor medida se hacía uso del gorro piluso. Aquellos que no usaban gorra, frecuentemente recurrían a la capucha del buzo-campera para tapar la cabeza. Con respecto a los cortes de pelo o peinados, solían ser variados. Desde aquellos jóvenes que lo llevaban corto a medio rapar o rapado en “degrade”, a algunos con rastas, mechones de cabellos enredados y tejidos, u otros que lo llevaban corto al ras. Como complementos los jóvenes usaban mochilas o riñoneras cruzadas en su torso. Por último, se destacaban en algunos de ellos el uso de expansores en las orejas y perforaciones en la nariz, como también una cadena corta simple y algún anillo. A su vez, algunos de ellos tenían varios tatuajes.

Las mujeres por su parte se caracterizaban por el uso de pantalones apretados de jean o gabardina, o de pantalones cortos con can-can de color negro abajo. La mayoría de ellas usaba remeras con estampas y buzos largos holgados. Algunas utilizaban gorra, otras llevan el pelo suelto o con algún peinado en particular como trenzas. La mayoría de las mujeres asistían a la plaza maquilladas, con labiales de colores fuertes, y utilizan como bijou aros redondos grandes.

Estas producciones estéticas suponían la puesta en práctica de códigos de vestimenta que formaban parte de la actuación de los cuerpos en el espacio propio de una *competencia de freestyle rap* (Entwistle, 2000, p.22). A su vez, estas producciones se encontraban ligadas a la los sponsors de *Sinescritura* y a tiendas de ropa que vestían a algunos competidores. Los ganadores de la noche, se llevaban premios de una tienda de ropa que podían ser remeras, gorras, bolsos, etc. Como también cortes de pelo y servicio de barbería. De esta manera, estos productos reafirmaban y constituían una imagen que jóvenes pertenecientes a ese mundo debían tener. En este sentido, Mecha me señalaba que su sponsor, la marca de ropa *351* lo apoyó desde un principio dándole ropa y conjuntos, además de consejos sobre qué prendas le quedaban mejor que otras.

### 2.3.3 *Lo que pasa en la batalla, se queda en la batalla.*<sup>45</sup>

Una vez finalizada la *batalla*, los competidores esperaban la decisión del jurado que anunciaría a un ganador y por ende a uno o varios perdedores. Estas etiquetas implicaban una serie de reconocimientos en el ámbito de la plaza. Los competidores Thayoo y Mecha coincidían en señalar que la finalidad de su participación era ganar, al igual que otros jóvenes a los cuales se enfrentaban. Por su parte, ellos habían accedido en múltiples ocasiones a las fases finales de la *competencia*, sobretodo Mecha que salió ganador de la segunda temporada del torneo. El ganar les había posibilitado que la mayoría del público conociera sus nombres y reconocieran su *nivel* en el *freestyle*. También que recibieran el apoyo y reconocimiento de sus pares competidores de la plaza o de otros ámbitos del mundo del *rap*. Retomaremos este aspecto en el apartado número tres.

Cuando *los más nuevos*, en términos de Blaster, lograban pasar los filtros de la *clasificatoria* recibían aplausos y felicitaciones de parte de sus amigos, como también de jóvenes que se encontraban en el público. Al respecto Lewan señalaba la importancia de utilizar siempre el mismo *nombre de rapero*, ya que si *trascendió lo que hizo, en los videos o en las redes sociales se lo reconozca y vaya acumulando su reputación*. En este sentido, lo que estaba en juego en la *competencia* es lo que Bourdieu denomina “capital simbólico”, un tipo de capital que es el objeto central de las disputas y del consenso, que tiene que ver con el prestigio, la legitimidad y el reconocimiento (Gutiérrez, 2005, p.34; p.40).

En este sentido, Costa (1976) indica que el capital supone un conjunto de bienes acumulados que se producen, se distribuyen, se consumen, se invierten y se pierden (Citado en Gutiérrez, 2005, p.34). Por lo tanto, las diferentes formas de distribución de este “capital” disponía a jóvenes competidores a pertenecer a la categoría de *los más experimentados* o *los más nuevos*, de la misma manera que establecía quienes ocuparían la posición de jurado.

Por más que *Sinescritura* se presentaba como una *competencia* abierta y gratuita para todos, sin distinción de género ni edad para los competidores ni el público, lograr participar suponía la posesión de una serie de *habilidades* para la construcción de las rimas, la improvisación, la utilización del cuerpo, el manejo de la ansiedad y los nervios, entre otros. *Los más experimentados* detentaban y reafirmaban estas cualidades por la práctica continua en las *batallas*, ya que eran los que accedían mayoritariamente a la *competencia* final. *Los más*

---

<sup>45</sup> Frase dicha por Blaster durante la entrevista realizada.

*nuevos* debían enfrentarse a estos últimos para pasar de ronda, por lo que su continuidad en la *batalla* se veía frecuentemente dificultada.

Cuando el organizador anunciaba *tiempo*, los competidores se saludaban entre sí dando por finalizada la *batalla*. Esta acción era entendida como un acuerdo tácito de que los insultos y las agresiones verbales pertenecían al ámbito de la *batalla*. Al respecto Blaster me decía que *lo ideal es que los competidores sepan que lo que pasa en la batalla se queda en la batalla*. Recuperaba para explicar esto la imagen de los boxeadores quienes arriba del ring daban y recibían golpes, pero cuando bajaban se abrazan y eran colegas.

La decisión sobre el estado de la relación con los oponentes era tomada por el propio competidor de acuerdo a la interpretación de los dichos y agresiones recibidas. Mecha me manifestaba que *la gente de afuera* se acercaba a preguntarle cómo no reaccionaba físicamente cuando le decían algo sobre su mamá. Él entendía que *uno al estar adentro se acostumbra de esas cosas*. De igual manera lo interpretaba Thayoo, quien además consideraba que quedaba en uno *absorber y que te pegue mal esa energía ofensiva*. Si esto ocurría, podía afectar el acuerdo tácito y por lo tanto las relaciones interpersonales de jóvenes competidores.

Estas diferencias instauradas entre lo que sucedía *en la* batalla y por fuera de ella, eran algunas de las características que enfatizaban los organizadores de la *competencia Sinescritura*. 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*.

Al analizar la escena de la plaza y de la *competencia*, Mecha señalaba que *todos somos muy amigos*. El tiempo compartido había afianzado para él algunas relaciones con gente que consideraba *hermana*. A la vez reconocía la escasa cantidad de conflictos internos entre jóvenes, en comparación con otras provincias donde según él, las plazas solían estar divididas y cada parte apoyaba a un joven en particular. Por su parte, para Feiler la experiencia le había demostrado que *Sinescritura es una competencia pero fuera de la competencia no había competencia*. A su vez, la definía como un espacio donde podía ser ella misma, caracterizado por la *inclusión, unión y respeto*, valores históricos del *Hip Hop*.

Este apartado se detuvo en describir la *competencia Sinescritura* desde la dimensión espacial-temporal, con la intención de indagar el proceso de organización autogestiva de la misma ubicada en un espacio público-urbano. Asimismo, se procuró analizar la práctica de *hacer freestyle* con palabras y con el cuerpo, para comprender los procesos de diferenciación social que se dan entre los jóvenes en este ámbito.



### 3. El rap como estilo de vida.

---

En este último apartado nos detendremos en las biografías de los jóvenes entrevistados con el objetivo de analizar sus trayectorias personales como jóvenes y artistas, prestando atención a los primeros acercamientos al *freestyle*, a las prácticas musicales que realizaban, como así también los deseos y sueños personales, entre otros. A su vez, estudiaremos las redes de relaciones entre estos jóvenes en el “mundo del arte” del *rap* y *freestyle* cordobés.

#### 3.1 Quienes: trayectorias juveniles

Comprender los sentidos y las representaciones que adquiría la música y la práctica de *hacer freestyle* para estos jóvenes, fue la propuesta analítica que guio a esta tesina. Para este apartado recuperaré fragmentos de sus historias personales que fueron reconstruidas desde las entrevistas formales y los diálogos informales que mantuve con ellos en distintas situaciones. Por su participaron en la *competencia Sinescritura* y la realización de distintas tareas y actividades en ella, fueron considerados como referentes de esta práctica. Por medio de mi presencia en la plaza, fui estableciendo vínculos con jóvenes mediante un contacto directo donde me presenté y enuncié mi interés en observar la *competencia* y realizar un informe sobre ello. En otros casos el contacto fue realizado vía mensaje directo en Instagram para presentarme y acordar una entrevista. Las mismas fueron realizadas a los dos organizadores de la *competencia*, a una y un joven que en esos momentos eran jurados, y a dos competidores frecuentes de *Sinescritura*. Se consideró que cada uno de ellos podía aportar significados, sentidos, experiencias sobre las tareas que realizaban en la *competencia* y los roles que ocupan en el mundo del *rap*.<sup>46</sup> Éstos en el momento de la realización de la entrevista tenían entre 17 y 22 años.

Las preguntas de las entrevistas fueron abiertas y no dirigidas priorizando que el entrevistado/a profundizara en lo que considerara importante. A la vez se alternaron con

---

<sup>46</sup> Para futuras pesquisas se considerará la perspectiva de los jóvenes que asistían a la *competencia* y que formaban parte del público.

preguntas estructuradas que permitieron conocer aspectos generales de los jóvenes, con preguntas que surgían en el momento, de acuerdo a lo que los entrevistados iban comentando. De esta manera me interesaba comprender ¿Cómo y cuándo iniciaron con el *rap* y el *freestyle*? ¿Escribían canciones y producían música? ¿Qué espacios frecuentaban? ¿Las mujeres asistían y/o competían en *batallas de freestyle*? ¿Cuáles eran sus sueños y metas? y ¿Qué les posibilitaba según ellos la música en su vida?

Leandro Polinari, cuyo nombre artístico era Blaster, al momento de la entrevista tenía 22 años y vivía en el barrio Alta Córdoba con una amiga. Me contó que años atrás había iniciado estudios universitarios pero que finalmente abandonó para ingresar al mundo laboral, en el área de sistemas informáticos en un mayorista de repuestos de autos. Si fuera por él viviría del *rap*, pero momentáneamente no puede. Considera que tiene que trabajar para pagarse viajes, videoclips, *producciones grosas*, así como el alquiler, y con ello poder tener su lugar donde producir su música, sin molestar a su madre a altas horas de la madrugada. Reflexiona que durante el pasado y en sus primeros pasos se relacionó con la música desde un lugar más personal. No le interesaba *buscar* un público ni gustarle a la gente, sólo *rapear* su historia. Es por ello que consideraba que sus experiencias económicas con la música eran escasas.

Nahuel Salguero, Lewan como es conocido en el ambiente del *rap*, tenía 20 años al momento de la entrevista y era de barrio Cerveceros. Debido a su popularidad por haber ganado *competencias* importantes como Red Bull “Batalla de los Gallos” dos veces seguidas en Córdoba, era contratado para *hacer freestyle* en *competencias* y a veces para ser jurado en distintas ciudades de Córdoba y otras provincias. Estas contrataciones consistían en un estipendio de dinero a cambio de participar y “hacer presencia”. A su vez, en otras, había ganado varios premios económicos por competir. Estas prácticas y recorridos le habían permitido sumar seguidores y hacerse conocido en el mundo del *rap* y en las redes sociales (como Instagram y Facebook). Por ello se dedicaba a trabajar con su música.

Por otra parte, Natasha Alarcón de 22 años, era conocida como Nati o Feiler. Nació y vivió en Jesús María hasta que vino a Córdoba a estudiar Psicología en la Universidad Nacional de Córdoba. Cuando hablé con ella se encontraba cursando el 2do año de la carrera, y con vistas a iniciar paralelamente la carrera de acompañante terapéutico. Me comentó que hubo un momento en que dejó de asistir a la plaza, competir y ser jurada en *Sinescritura* debido a que decidió dedicarse más a su música y a la facultad, actividades que en sus términos le demandaban mucho tiempo.

Francisco, conocido como Santoz, al momento de la entrevista tenía 21 años. Era oriundo de la ciudad de Buenos Aires y llegó a Córdoba hace tres años. Vivió solo y luego con

un amigo en una residencia de estudiantes. Trabajó de cafetero y haciendo trabajos *free-lance* en una empresa de diseño gráfico. Después de un tiempo, con aquel amigo se propusieron armar un estudio de grabación. De a poco, se mudaron y equiparon un espacio con lo necesario para producir y grabar canciones, primero para ellos y luego para otros. Su trabajo consistía en la realización de bases musicales, instrumentales, la grabación de temas para la gente y diseño logos. La remuneración que conseguía a través de estas actividades le alcanzaba para *vivir de lo que le gusta*. Por otro lado, me manifestó tener en vista comenzar a estudiar diseño gráfico.

En relación a los competidores, Thomas Nahuel Antonelli al momento de nuestro encuentro, tenía 17 años y vivía en la ciudad de Carlos Paz. Su nombre artístico era Mecha y se encontraba terminando la secundaria. Dos o tres veces por semana viajaba y competía en otras ciudades como Córdoba, según él, de acuerdo a su situación económica. A su vez, era contratado por organizadores de *competencias* que le pagaban para que asistiera a *hacer freestyle* frente a otros jóvenes. Paralelamente trabajaba en el kiosco de la familia o hacía *freestyle* a la gorra con sus amigos en la ciudad.

Thayoo, al momento de la entrevista tenía 20 años y vivía en el barrio San Vicente de la ciudad de Córdoba. Junto a su *crew*, un grupo de jóvenes con quien compartía amistad y se nucleaban bajo el nombre de Mala Fama, realizaron canciones de *rap* y se presentaron en eventos grandes *de escenario* en La Pampa y en Córdoba. Los organizadores de éstos solían contactarse con ellos y los contrataban para que presenten sus temas musicales.

### **3.1.1 Primeros acercamientos al *rap* y *freestyle*.**

Para Blaster *al rapear uno está imponiendo mucho su personalidad*. Cuando comenzó a *hacer freestyle* era una persona muy tímida, cabeza agacha, que le costaba hablar con las personas. El *rap* le permitió socializar con gente de este ambiente y con otras. *Gracias a que yo fui siendo más caradura, empecé a rapear mejor, uno va demostrando una mejor actitud*. Es por ello que consideraba al *rap* como una *doctrina, una forma de vida*. Aquello que le posibilitaba la música, la escritura, las presentaciones terminaba según sus palabras *potenciando* su persona.

Sus inicios con el *rap* fueron a los 15 años aproximadamente. Estuvieron vinculados por un lado, con la escucha de artistas del género de los Estados Unidos, España y Perú, y por el otro, con la práctica de la escritura. Blaster desconocía en ese momento la existencia de exponentes musicales del género en Argentina y en Córdoba. Antes de ello, escuchaba *dubstep*

y electrónica, tipos de música que se caracterizan por ser producida electrónicamente y casi no poseer letra.<sup>47</sup>

Feiler también escuchaba esos géneros musicales, sobre todo *dubstep* con su grupo de amigos. Ella se acercó al *rap* hace cuatro años desde el *beatbox*, los sonidos producidos con la boca, garganta y manos para hacer instrumentales. Ignoraba en un primer momento que sobre estos sonidos se podía *rapear*. Comenzó a interesarle esta práctica y buscó en la plataforma YouTube videos de *batallas* y artistas de *rap*. Al tiempo comenzó a escribir frases, versos, que luego adecuó a la estructura propia de las canciones de *rap*.

De igual manera Thayoo conoció con el *rap* desde el *beatbox*. A diferencia de Feiler, él se abocó más a la práctica y la producción propia. Cuando tenía 16 años le llamó la atención los sonidos que se podían realizar con la boca. Buscó videos en YouTube sobre jóvenes que realizaban lo mismo. Les sirvieron como herramienta para la búsqueda de información y aprendizaje sobre la ubicación de los labios, las manos, la respiración que debía realizar, sobre cómo debían crearse los sonidos, entre otros.<sup>48</sup> En un principio trató de imitarlos para luego poder crear sus propios sonidos. Él conocía que el *beatbox* y el *rap* iban de la mano, por lo que se desempeñó también en la escritura de canciones y en el *freestyle*.

Mecha y Lewan en cambio conocieron al *rap* y al *freestyle* por las *batallas*. Hace tres años, Mecha estaba en el cumpleaños de un amigo cuando los presentes se empezaron a *bardear rimando*. Lo que hacían le pareció *re loco*. Esa noche recibió algunos insultos e inmediatamente pensó en *defenderse* haciendo lo mismo. Comenzó a rimar y practicar para participar en *competencias*. En Carlos Paz, donde era oriundo, las *batallas* no eran frecuentes, pero en ese mismo momento se organizó una donde asistieron jóvenes de Córdoba y fue la primera vez que participó. Lewan por su parte cuando tenía 14 años, observó una *batalla* que se estaba dando entre jóvenes en el Parque de las Naciones en la ciudad de Córdoba. Se dio cuenta de que estaban improvisando todo lo que decían y quedó asombrado. Lewan asistía al parque a patinar, ya que *era skater*. Luego de ver esto, comenzó a buscar información sobre esa práctica y encontró en Youtube una *competencia* que se daba en Córdoba llamada *Partuza*.

---

<sup>47</sup> El *dubstep* es considerado un género de la música electrónica que surgió a finales de los 90 y comienzos de los 2000 en Londres. Se caracteriza por sus ritmos sincopados y notas tocadas con *shuffle*. <https://strongstylez.wordpress.com/2017/06/29/que-es-el-dubstep/>

<sup>48</sup> Thayoo me comentaba que en el *beatbox* tenés que realizar el sonido de instrumentos. Por ejemplo el bombo se imita con la repetición de la letra p, sacando el aire entre los labios haciéndolos vibrar, entre otras formas. Esto debe sonar lo más parecido a un bombo, pero no lo es me decía Thayoo. Se debe *perfeccionar el sonido, practicando* para que ese sonido sea lo más auténtico posible.

Se contactó con el organizador y asistió al lugar donde lo inscribieron para competir por primera vez.

Estos primeros acercamientos estuvieron vinculados con formas de expresión musicales del *Hip Hop*. Asimismo, en los relatos podemos observar cómo estas experiencias se encontraban atravesadas por la amistad y el barrio. La escucha del género musical y la práctica del mismo se habían dado en ambientes compartidos con pares amigos. Unos a otros se recomendaban canciones, eventos, artistas, *competencias*, como en el caso de Blaster, quien conoció a un amigo quien lo incorporó a los *eventos de escenario* locales, o Thayoo donde su amigo del barrio le comentó e invitó a *Sinescritura* por primera vez. Fue en ese espacio donde además se enteró que un joven que vivía cerca de su casa *rapeaba*, el cual generó mucho interés para ellos. Por su parte Lewan, le insistió a los jóvenes que vivían en su barrio Cerveceros para que *rapearan* juntos. Se juntaban en la plaza del barrio o en la casa de alguno para practicar sobre las *bases* descargadas de Internet.<sup>49</sup> Aquí el barrio aparecía como espacio posibilitador de las relaciones con los otros, la conformación de amistades y afinidades en los gustos, preferencias y aspiraciones.

De la misma manera, podemos observar cómo los videos del sitio web YouTube y navegadores de Internet fueron utilizados por jóvenes para buscar información sobre lo que era el *freestyle*, el *rap*, o para la descarga de *instrumentales* de artistas para practicar sobre ellas. Estos espacios virtuales se volvieron guías o manuales para el desempeño de una práctica que les gustaba o interesaba pero que desconocían. Observar videos de jóvenes de diferentes latitudes era un ejercicio de educación autodidacta. Estos saberes eran luego compartidos con amigos, entrenados, vueltos a entrenar, y de esta manera perfeccionados.

### **3.1.2 Hacerse de un *nombre artístico*.**

En el momento en que estos jóvenes decidieron presentarse a competir en una *batalla* o comenzaron a transitar espacios relacionados con el *rap*, debieron crearse un *nombre artístico*. Como me comentaba Feiler, *la primera vez que fui a competir a Sinescritura, hace un par de años ya, yo no sabía cómo anotarme, no quería que me dijeran Nati*. Ella ansiaba un *nombre piola* como tenían sus pares varones. Descartó utilizar su nombre de nacimiento porque consideró que era *simple*. Cuando llegó a la plaza, estaba Lewan y fue él quien la anotó para competir bajo el nombre de Limada. A Feiler no le gustó nada pero lo utilizó igual ese día. *No*

---

<sup>49</sup> Lewan me comentó que las *bases* que se había descargado eran *cuatro de las más conocidas* del momento: Ternera Podrida de SFDK, Tin Tin Tin, Still de Dr. Dre, y Keep It Thoro de Prodigy.

*pensaba llamarme así toda mi vida, que aparezcan videos que digan Limada MC el tema, no, no, me decía. Por eso, pensó nuevamente el nombre traduciendo la palabra en varios idiomas, hasta que le gustó en alemán. Limada era feilen, le cambió entonces la última letra por una r. Y quedó Feiler, y me gusta, ahora queda más facherero, me comentó.*

Por su parte, los organizadores de *Sinescritura* se presentaron ante mí la primera vez que fui a la plaza como Blaster y Lewan, *son nuestros nombres artísticos*, me habían dicho. Durante la entrevista, Blaster me comentó que se llamaba así por un juego en Internet que le gustaba. Cuando buscó el significado del nombre vio que era aplastante. *En el rap en ese momento quería lograr algo así, yo era muy tímido y yo quería romper ese hielo, lograr que se viera que tengo actitud guardada aunque no la sabía usar, tenía actitud adentro y me puse Blaster*, me manifestó el joven. Más adelante para sus canciones incorporó la letra L, por Leandro, su nombre de nacimiento. L.Blaster reflejaba para él *una filosofía de no olvidar quien soy personalmente aparte de lo que soy arriba del escenario*. De la misma manera Lewan había utilizado su primer nombre, Nahuel, para la conformación de su *nombre artístico* girando la palabra y agregando una w.

Esta etapa de elección del nombre suponía también la construcción de la imagen que jóvenes desean emitir. Un *nombre piola* era aquel corto, fácil, contagioso, posiblemente en inglés, que sonara novedoso e interesante. El mismo podía reflejar los deseos y un concepto sobre el desempeño y la *actitud* en el ámbito de la *competencia*. A la vez que podían tener relación con el nombre de nacimiento como guía o para representar cuestiones ligadas a la subjetividad. Estos nombres que nacían para dar lugar al artista, luego se extendían a otros ámbitos como los laborales o familiares. Hacerse de un *nombre artístico* implicaba una cuidadosa decisión respecto al concepto que se deseaba transmitir, ya que el mismo perduraba *toda la vida*.

### **3.2 Practicas musicales actuales**

Como dijimos en el primer capítulo, el *Hip Hop* se fue conformando como un movimiento cultural, estético y musical, agrupando distintos *elementos* como el *grafiti*, el *b-boying*, el *Dijing*, el *MC* (Maestro de Ceremonia), y más tarde el *rap*. Estas prácticas se presentaban ligadas unas a las otras ya que los jóvenes que las practicaban compartían la escena artística y musical de la ciudad de Nueva York de los años '70 en adelante. Estos *elementos* que comenzaron a entablar diálogos con Latinoamérica fueron también adquiriendo características propias de estas latitudes. A la vez, emergieron formas de producción musical como el *freestyle* y el *beatbox*, junto a la notoriedad de la figura del *rapero* por sobre los otros

*elementos*. Recuperar los recorridos de este movimiento nos permite pensar y ubicar las prácticas musicales y artísticas que la y los entrevistados llevan adelante.

Todos ellos y ella han realizado *freestyle rap*, principalmente en *competencias* de esta índole. Pero a su vez, algunos de ellos se han interesado en la escritura, producción musical-instrumental, la grabación de canciones, la filmación de videoclips, la publicación y la divulgación de sus temas musicales en las plataformas online musicales. En este sentido, Blaster me señaló que se estaba *moviendo en la doctrina del rap*. Esto implicaba la realización de distintas actividades relacionadas con el *rap*, desde el *freestyle* hasta la escritura y grabación de canciones en estudios. Encontramos estas mismas actividades en las trayectorias de Feiler, Santoz, Thayoo y Lewan.

Por su parte, estos últimos dos jóvenes me indicaron que los procesos de escritura de canciones y la práctica del *freestyle* no se daban de manera simultánea, sino más bien, cada una de ellas se desarrollaba en un momento determinado privilegiando una sobre la otra. Esto ocurría a causa de sus deseos en ese momento, de la racha personal con alguna de estas prácticas, o de las sensaciones que esas experiencias les daban. Thayoo me comentaba:

*Me estaba bajando de las competencias porque me empezó a ir bien en la música y empecé a invertirle más tiempo a eso, y sentía que cuando iba a competir como que no me llenaba del todo ganar o perder entonces lo dejé un poco de lado para agarrar los temas.*

En el caso de Lewan, en el momento de realización de la entrevista, había decidido menguar su participación en *competencias de freestyle* debido a la concurrencia casi continua durante seis años en plazas y *en escenarios*. Era por ello que últimamente le estaba dando *más ilusión las letras*. Esta distinción entre las prácticas de *freestyle* y la escritura la volveremos a encontrar en este apartado.

Los temas musicales o canciones que producían estos jóvenes pertenecían al género musical del *rap* que se caracterizaba por el entramado de palabras rimadas entre sí, junto a una *base instrumental* con sonidos repetitivos en su mayoría electrónicos. Feiler y Santoz coincidían en señalar que la escritura de sus canciones suponía la expresión de momentos vividos y experiencias dolorosas. *Trato de que mis letras las entienda el público y en casi todos mis temas lo que escribo son cosas que nunca saqué de mí y que me estaban haciendo mal por no poder sacarlas*, me decía Feiler. La escritura le permitió hacer externo lo interno, manifestar sobre momentos vividos y en sus términos *hacer catarsis*. Santoz consideraba que *escribir un tema es lindo cuando lo sentís, cuando no sabes cómo expresarte y tenés que escribir algo*.

Esto sucedió, me decía, cuando escribió las letras de su disco Interestelar. Estaba *mal* anímicamente y fue a través de esto que pudo *canalizar el dolor y hacer arte*.

*(...) la rutina me consume  
vivo en un eterno lunes  
workin' todo lo que pude  
pido todo lo que ayude  
gano más de lo que fume  
muestro más de lo que asumen  
no quiero un nuevo perfume  
siempre pierde el que presume... (Santoz).<sup>50</sup>*

Con respecto a la composición de las letras, podríamos señalar dos momentos de acuerdo a lo mencionado por Blaster y Lewan. Uno referido a la *espontaneidad*, que tenía que ver con la ocurrencia de frases o rimas mientras los jóvenes realizaban sus actividades cotidianas, y el posterior registro en libretas o en el celular. El otro momento estaba relacionado con la dedicación exclusiva a la composición: *me siento a escribir*. En esta última, aparecían una serie de tareas que implicaban unificar esas primeras ideas o frases sueltas en una canción. *Tengo que hacer que todo eso enmarque en una obra, que este armonizado a la vez que sea musical. Entonces tengo que ir raspándole silabas, acortando palabras, acomodando el sentido, usando sinónimos, me parece súper divertido*, me indicaba Lewan.

Asimismo, durante este proceso Feiler fue intentando forjar su propio estilo. Consideraba que en un primer momento *rapeaba muy simple*, y eso no le gustaba. Empezó a escuchar a varios artistas, prestando atención a como trabajaban la rima, el *flow* y demás elementos. *Yo creo que el estilo se forma en base a lo uno escucha*, me decía, *yo tengo amigos que escuchan siempre un mismo tipo de música, y cuando van a rapear, no es que suenan como ellos, pero tienen un aire*. Por eso buscaba tener un estilo que no sea parecido al de nadie. Pero a su vez consideraba que era una tarea difícil y que aún estaba inconclusa.

El paso siguiente era acoplar la letra a la *base instrumental*. Para ello, los jóvenes *raperos* compraban a *beatmakers*, *Djs* que se encargaban de combinar sonidos y armar la *base*, aquella que más le gustaba. También utilizaban las que recibieron como premio en alguna *competencia* o una que descargaron gratis de Internet. Este proceso suponía la elección de la música que iba a acompañar el mensaje de la letra. Llegado a este punto, los jóvenes

---

<sup>50</sup> Partes de la letra de la canción Tus ojos en mí de Santoz. Recuperado de:  
[https://www.youtube.com/watch?v=gbHg1JS\\_FuQ](https://www.youtube.com/watch?v=gbHg1JS_FuQ)

entrevistados recurrían a estudios de grabación profesionales para grabar el audio de sus canciones. Thayoo y Santoz recurrieron a Emexar Estudio, un estudio de grabación de Córdoba recomendado por la experiencia en sonido por parte de quien lo atendía y la buena acústica de la cabina. Cuando Santoz instaló su estudio, comenzó a grabar allí.

A su vez, estas canciones solían estar representadas visualmente por videoclips, cortometrajes realizados para la difusión en las redes sociales y plataformas de video online. Al respecto Feiler señalaba que a la mayoría de sus temas buscaba realizarle un video. Consideraba que el *rap necesita una expresión visual sobre lo que estás diciendo*. En su caso los videos eran filmados por un amigo que tenía una productora audiovisual, con el cuál se ponía de acuerdo para elaborar un concepto de lo que querían representar. Por otra parte, Lewan me comentaba que había gente que le proponía filmar sus videoclips por la cantidad de *visitas* que tenía en YouTube. A cambio él publicitaba el trabajo audiovisual recibido.

La composición de canciones implicaba la realización de estas actividades, principalmente para que la obra cobrara existencia y perdurara en el tiempo. Éstas se volvían parte del repertorio cuando jóvenes las publicaban en plataformas online de video o música como *singles* o formando parte de un disco, cuyo trabajo de elaboración era más complejo. Sólo Santoz y Thayoo habían publicado su disco; Feiler, Blaster y Lewan en cambio publicaron *singles*, la mayoría de ellos acompañados por una representación visual.

Por otra parte, Mecha fue el único de los entrevistados que me comentó que se dedicaba exclusivamente a *hacer freestyle*. Su interés residía en participar de las *competencias*, creando rimas *en el momento*. Según él, no se encontraba todavía con la escritura. *No puedo, me desconcentro*, me señalaba.

### **3.2.1 No hay plata, hay trueque, hay crecer juntos.**

La tarea de composición que describimos anteriormente involucró a una serie de actividades que los jóvenes *raperos* realizaban con la colaboración de otros jóvenes del ambiente del *rap*. De esta manera, y siguiendo lo propuesto por Becker (2008), todo trabajo artístico comprende la actividad conjunta de una serie de personas (p.17). Su concepto de “mundo del arte” (Ibíd.) nos permite pensar en los “vínculos cooperativos entre los participantes” para la producción de un trabajo artístico (p.54).<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Becker (2008) se aleja de aquellas posturas teóricas de la Sociología del arte que lo define como una actividad especial, en la cual emerge la creatividad del *artista*. Propone en cambio observar las redes de cooperación entre los participantes del trabajo artístico.

En este sentido, evidenciamos cómo los jóvenes iban tejiendo vínculos cooperativos con otros, mediante los cuales (inter)cambiaban su trabajo por algo que necesitaban. Santoz me comentaba que conoció hace un tiempo un joven que realizaba videos. Se hicieron amigos y este joven le terminó filmando sus videoclips de manera *gratuita*, a la vez que Santoz desde su estudio de grabación recomendaba el trabajo fílmico de su amigo. De la misma manera se relacionaba con su barbero y peluquero. Ya que mientras éste le cortaba el pelo *gratis*, recibía a cambio *beats* preparados por Santoz en su estudio. Estas formas de intercambio entre saberes hacer de unos y otros posibilitaban, para el joven, *crecer juntos* en un contexto donde *no hay plata, hay trueque*. Es en el ámbito de la música donde Santoz consideraba que estas formas de vinculación podrían darse más, allí *donde se crece a pulmón*. A su vez, estos vínculos que podían surgir por la *necesidad* de concretar el trabajo artístico, eran también consolidados por las relaciones de amistad.

Así también, estas redes de relaciones se iban incrementando a medida que los jóvenes *conocen gente* del ambiente que deseaba colaborar con ellos o a la inversa. Tal es así que esta red de vínculos cooperativos nos permite comprender los acuerdos, las negociaciones, los intercambios del trabajo artístico en lo que denominaríamos el “mundo de arte” del *rap* y el *freestyle* cordobés. Esta red involucraba a los y las artistas, como aquel subgrupo de los participantes del mundo del arte que hacen un aporte extraordinario e indispensable al trabajo (Becker, 2008, p.55). Asimismo a los encargados de *la imagen*: estilistas del cabello y locales de ropa que a su vez eran sponsors de los artistas; a los productores musicales y realizadores audiovisuales; a las agencias de contratación para *competencias* o shows; entre otros vínculos, que se iban estableciendo y que serán profundizados en futuras pesquisas.

Por otra parte, podríamos analizar a la *competencia Sinescritura* como una “escena musical” dentro de este “mundo del arte” (Peterson y Bennett, 2017). Como vimos en el apartado anterior, jóvenes de distintos barrios de la ciudad se acercaban en la Plaza de la Intendencia con el propósito de observar las *competencias*, *batallar*, reunirse con amigos y conocidos. De esta manera, los organizadores, el jurado, las y los competidores, y el público en general conformaban una escena musical para su propio disfrute (Ibíd., p.2). Durante esta actividad localizada en un espacio y tiempo determinado, jóvenes tomaban conciencia de su gusto musical en común, separándose colectivamente de otros utilizando la música y los signos culturales a menudo apropiados de otros lugares (Ibíd.,6).

Esta “escena” no era ajena a los vínculos cooperativos del “mundo del arte” del *rap* y *freestyle* cordobés. A pesar de que Lewan y Blaster se oficializaban como organizadores de *Sinescritura*, participaban otros jóvenes *adentro del cuadrilátero* haciendo *bases*, ayudando a

medir el tiempo de las *batallas*, participando como jurados y juradas, entre otras. Blaster me señalaba que *son amigos desde hace mucho tiempo que nos ayudan a mantener el orden*. De la misma manera, participaban de estos vínculos el *sponsor oficial* que era la tienda de ropa Old is Cool; los servicios de peluquería y barbería de quien era ocasionalmente jurado de las *competencias*; un tatuador adjetivado como *sinescriturense*; Rusa, una fotógrafa que registraba a los competidores desde finales del 2018; Santoz con su trabajo como productor y *beatmaker*; y Pyramid que realizaba la filmación de videoclips, entre otros. Todos ellos y ella, eran publicitados y recomendados en las redes sociales de *Sinescritura*, a la vez que participaban trabajando en la plaza. El intercambio de productos y servicios estaba mediado por las relaciones de amistad, la difusión y recomendación en las redes, y una búsqueda por parte de los organizadores de que la *competencia* sea cada vez más profesional, entre otros.

De esta manera, los jóvenes iban conformando redes de relaciones cooperativas que les posibilitaba ayudarse los unos a los otros para la concreción de sus proyectos personales. Estas vinculaciones se daban mayoritariamente entre pares, jóvenes, varones, que pertenecían a la misma escena musical. Las colaboraciones señaladas por los entrevistados no estaban mediadas por dinero, sino por intercambio de productos y quehaceres. Eran en estas vinculaciones donde ellos y ellas veían la posibilidad de *crecer* como artistas.

### **3.3 De la plaza al escenario**

Como fuimos mencionando a lo largo del segundo apartado, la *competencia Sinescritura* acontecía en una plaza pública, como tantas otras que se realizaban en los barrios de la ciudad. Esta ubicación suponía características de accesibilidad, organización y gratuidad para los jóvenes que asistían a ellas. Ahora bien, en Córdoba también se desarrollaban eventos de *rap* y *freestyle* denominados *de escenario* que se llevaban a cabo en espacios cerrados, con entradas pagas y una invitación formal de quien lo organizaba para poder competir o *tocar* canciones.<sup>52</sup>

Estos eventos solían estar organizados por adultos reconocidos por sus trayectorias en el *rap*, y/o grandes corporaciones a nivel nacional e internacional, como Red Bull, la compañía

---

<sup>52</sup> Con respecto a estos eventos, Santoz me comentaba que es difícil que la gente de Córdoba los organice. Sobre todo porque nadie compraba entradas para asistir a una *competencia* donde participaran sólo jóvenes locales. El panorama empeoraba si se pensaba un evento donde tocaran bandas de *rap* o *raperos*. En la ciudad, *nadie pone un peso por los artistas locales, nadie*, enfatizaba Santoz. En cambio, cuando llegaban *grandes eventos* con competidores reconocidos de Buenos Aires o internacionales, se llenaban. A pesar del elevado costo de las entradas, estas solían agotarse. *Y es como decís, ¿De dónde salió toda esta gente que le gusta el freestyle y no pagan para ir a un evento de acá local? Y es así, porque son fanes de quienes vienen*, me explicaba Santoz.

de bebida energética, que organizaba una competición de *rap* improvisado con los países de habla hispana llamada *La Batalla de los Gallos*. Otra de la *competencia* fuerte, tiene el formato de *liga* y se denomina *Freestyle Master Series* (FMS). Era organizada por Urban Roosters, una plataforma online donde se realizaban competiciones internacionales de *rap* que se transmitían en directo *vía streaming*.<sup>53</sup> Ambos eventos estuvieron presentes estos últimos años en la ciudad para la realización de *clasificatorias* o *fechas de batallas*.

Para Lewan participar en estas *competencias de escenario* significó *un paso gigante y una diferencia abismal* respecto a cómo se venía desempeñando en la plaza. En esta última competía al aire libre, desde el nivel del suelo, con el público cerca y sobre la *base instrumental* realizada por el *beatboxer*. Ahora, los espacios elegidos contaban con sectores dedicados a los competidores y otros más amplios para los espectadores. Éstos triplicaban las cifras de la plaza, como así también la cantidad de vociferaciones, junto a la presencia de un escenario que mediaba las “distancias” corporales entre estos (Hall, 1972, p.140).

A estos aspectos se sumaban además lo que significaba para los competidores subir al escenario. Principalmente lo que implicaba el uso del micrófono, inexistente en *Sinescritura* y en muchas *competencias* de plaza. *Rapear* con micrófono era una habilidad a aprender. Como así también el escuchar y respirar. Las *bases* eran reproducidas por parlantes y según Blaster *la forma en la que te envuelve el sonido es distinta* a la de la plaza. Para Lewan, *el escenario y las luces te dan calor, sed y te quitan oxígeno*, cuestiones que modificaron la forma con la que venía haciendo *freestyle*, sobre todo en la entrada y salida de aire.

*La emoción que me dio ganar una competencia de micrófono me inspiró a querer profesionalizarme*, me comentó Lewan. Comenzó a inscribirse y a clasificar en todas las *competencias de escenario* que podía, desde las que organizaban en boliches hasta en la Red Bull donde se coronó campeón dos años seguidos (en 2017 y 2018). Para él, ésta había sido una de las experiencias más lindas, sobre todo por el apoyo que recibió de la gente. Las repercusiones sobre su desempeño lo sorprendieron en un principio: *te empiezan a sacar fotos, salís en todos lados, me acuerdo que la marca de ropa que estaba usando subió una foto mía, una locura*, me comentó. A partir de allí, se acercó a la plaza solamente como organizador de *Sinescritura*, a pesar de que algunas veces competía *por diversión* o cuando le daba *nostalgia*.

Por otra parte, también se organizaban eventos *de escenario* en los cuales los *raperos* presentaban sus temas musicales. Para Thayoo, este ambiente era diferente a las *batallas*, sobre

---

<sup>53</sup> Creada en 2016 por un grupo de jóvenes españoles, hoy recibe apoyo económico y técnico de Juan Roig, uno de los empresarios más importantes de España (DobleHache, 2017).

<https://www.redbullbatalladelosgallos.com/noticias/urban-roosters-con-h-de-hermandad>

todo porque en estas últimas puedes perder, en cambio *en el escenario subís, tocas tus temas y ganas sí o sí*. En su primera experiencia se sintió muy intimidado porque no sabía para que lado mirar mientras *rapeaba*. Frente a él no había un competidor a quien dirigirle las rimas, sino un grupo de personas expectantes escuchando el tema. Cuando sus canciones fueron bien recibidas por el público, Thayoo sintió que tenía *potencial* arriba del escenario. *Esto lo tengo que hacer siempre, me re llena, hasta el día de hoy, subir y tocar los temas. Con que le hayan gustado a dos suficiente*, me mencionó.

Pasar *de la calle al micrófono* era un camino que estaba relacionado con la profesionalización de la práctica de *hacer rap y freestyle*. La plaza estaba vinculada a las primeras competencias y el escenario a las *grandes batallas*, donde se encontraban los mejores competidores. Ambas suponían experiencias, repercusiones y sentidos sobre el ganar y competir, que iban estableciendo a su vez diferencias entre los denominados *nuevos* y los *experimentados*. A su vez, suponía el aprendizaje de nuevas técnicas afines a las nuevas prácticas. Los *experimentados* no solían volver a la plaza *para no gastar recursos*, según Blaster. Guardaban sus rimas para escenarios o competencias importantes. Sin embargo, desde *Sinescritura* buscaban que éstos jóvenes se acercaran a la plaza, mediante la implementación de formatos atractivos de competición, premios y reconocimiento. Podía darse entonces un regreso a la plaza.

### **3.3.1 Vivir del rap: mostrarse para ser convocados.**

Como señalamos anteriormente, *el subir al escenario* estaba ligado a etapas previas de clasificación por medio de alguna *competencia* de plaza, o por la selección y contratación de la persona que organizaba el evento. En estas circunstancias, jóvenes podían recibir un estipendio de dinero a cambio de participar, “hacer presencia”, o por haberse consagrado campeones de la noche.

Para quedar seleccionado, los organizadores de los eventos (re)conocían y observaban a jóvenes en alguna *competencia* importante o masiva. Mecha me comentaba que quedó seleccionado en la *FMS* porque el organizador lo conocía: *“Te estuve viendo”, me dijo. Yo justo había salido campeón nacional un par de semanas antes*. Fue así como el joven recibió la convocatoria para el evento que se estaba por realizar en Córdoba a fines del 2018, y que contaba con *los mejores* locales, nacionales e internacionales. Para Mecha esa llamada significó *una devolución de todo el laburo, todos los viajes a Buenos Aires, Rosario, a todos lados, es como cumplirme un sueño, es un evento internacional de calidad elite, es lo mejor que hay*.

Estar a la vista de los organizadores de los *eventos de escenario* era un reconocimiento a la trayectoria y una posibilidad de vivir otras experiencias, recorrer otros destinos y establecer relaciones con jóvenes del país. Como así también, la difusión de su participación y de las rimas improvisadas que los competidores podían realizar en esos espacios se multiplicaba. Estos eventos eran una plataforma de exposición frente a los jóvenes *más experimentados*, al público y a otros organizadores, como así también una posibilidad de ganar dinero de lo que les gustaba hacer.

Mayoritariamente las contrataciones se daban de manera directa con jóvenes. Eran ellos mismos quienes se encargaban de organizar la agenda de eventos a asistir y de receptor las propuestas de trabajo. Lewan decidió crearse un mail de contacto para que los organizadores le envíen sus propuestas, pregunten su presupuesto y disponibilidad. Por otra parte, aquellos jóvenes que *no eran conocidos* participaban gratis, me decía Blaster, porque de todas maneras asistir a estos eventos era una forma de competir *con los grandes*, y destacarse.

Los pagos incluían la tarifa por la participación y, en el caso que se desarrolle en otra ciudad, los pasajes de ida y vuelta más algún viatico. Esta participación a su vez comprendía al público que el competidor fue armando con el tiempo. Es decir, la retribución no era exclusivamente por la práctica del *freestyle* o *rapear* temas musicales, sino también por el caudal de gente que podía convocar. Nuevamente se establecían diferencias entre los *experimentados* y los *más nuevos*, quienes se encontraban en desventaja por no ser conocidos. A estas le podemos agregar las disparidades entre jóvenes de Córdoba y alrededores, y aquellos que residían en Buenos Aires. Estos últimos eran mayoritariamente los convocados en los *eventos de escenario*, en parte por lo que dijimos anteriormente respecto a la escasa producción local, y por otra, por las particularidades del incremento de la práctica del *freestyle* que se fue dando en esas latitudes. La escena local habilitaba a artistas de Buenos Aires.

En todos los casos entrevistados, los jóvenes evidenciaron formas de *autogestión* que iban desde procesos de aprendizajes autodidactas o informales entre amigos, hasta la coordinación con los organizadores para los eventos. De esta manera, podemos decir que estos jóvenes se vuelven, en términos de Landa y Marengo (2016) “empresarios de sí”, un agente autoproducido, adaptativo, fuente de sus propios ingresos, creativo y afectivamente comprometido con la compañía (que es sí mismo), (Citado en Landa, Blázquez y Castro, 2019, p.6).

Las contrataciones constituían ingresos económicos para algunos de los competidores que les permitía en sus términos *vivir de esto*. Tener eventos todos los fines de semanas o más de dos veces al mes, era para Blaster la forma de *vivir del rap haciendo lo que te gusta*. Él me

comentaba que tenía amigos que estaban *viviendo a las justas* pero que trabajaban con su música.<sup>54</sup> Como también lo hacía Santoz desde la producción y grabación de canciones en su propio estudio. Algunas de las posibilidades de trabajo que podían conseguir estos jóvenes estaban relacionadas según Santoz con el *mainstream* de la música.<sup>55</sup> Su formato era: subir un tema a YouTube, tener miles de visitas y *hacerte famoso*. Según su mirada, la música *mainstream* estaba liderada por el *trap* y en parte el *rap*. La difusión que permitían las plataformas de video y música online ya no limitaba a los jóvenes a estar ligados a productoras. *Esto no pasó nunca, menos acá en la Argentina*, me comentaba Santoz, *ahora se puede salir a flote solo*.

### 3.4 Mujeres haciendo rap: habitando otros espacios

Según las observaciones realizadas, las mujeres en la *competencia Sinescritura* ocupaban mayoritariamente el rol de espectadoras. Eran pocas las que competían en las *batallas* y su participación en la plaza solía ser inconstante. De manera excepcional lograban acceder a la fase de *competencia*. En el ámbito de la organización sólo dos mujeres participaban ocasionalmente como juradas, compartiendo el espacio con otros varones.

Para los organizadores Blaster y Lewan, las mujeres *no se animan a participar* por los estereotipos que ligaban a la *competencia* de *rap* y al *freestyle* con el género masculino. Al mismo tiempo, vinculaban la práctica de *competir* y *batallar* con aspectos que según ellos coincidían con la personalidad de los varones: *son más egocéntricos, tienen más ganas de competir y ganarle al otro*. Y otros, diferentes a estos, en relación a las mujeres: *son más tímidas, reservadas, señoritas y más pudorosas para mostrar su arte en público*. Por esto, consideraban que eran muy pocas las mujeres compitiendo.

Feiler durante la entrevista me comentó sobre su experiencia como *mujer rapera*: *a mí nunca me pusieron trabas, nunca sentí rechazo ni que me tomaran de menos a la hora de competir*. Comenzó *rapeando* sobre su vida, sin hablar en particular de su género. Quería alejarse de las disputas sobre quienes eran superiores, si los varones o las mujeres. Me comentó que en las *batallas* recibió como “ataque” de los competidores varones el discurso de

---

<sup>54</sup> Blaster también me cuenta sobre Paulo Londra quien competía hace unos años en *Sinescritura* y *la pegó haciendo lo que le gusta*. Paulo es cantante de *trap* y es el artista más escuchado de la Argentina en la plataforma de música Spotify.

<sup>55</sup> Según el diccionario Collins, el término *mainstream* hace referencia a las personas, actividades o ideas que forman parte de la corriente principal, consideradas como las más típicas, normales y convencionales, ya que pertenecen al mismo grupo o sistema que la mayoría de los otros de su tipo. <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/mainstream>

superioridad hacia ella por ser mujer. Su reacción fue no darle espacio a estos comentarios: *al no meterme en su juego, “bueno sos mujer y tal cosa”... al no dejarle utilizar ese recurso lo tuvieron que abandonar porque yo respondía con otra cosa y por ese lado no podían ir*, me comentó. Con esto sintió que en gran parte concientizó a sus amigos y al público de que los discursos machistas no iban a servir contra ella.

Asimismo, entendía que estábamos atravesando otra época y por ello había ciertas rimas que *no van más*. Para Feiler la inclusión de mujeres en el *rap* era algo que se estaba dando con mayor frecuencia. Eran más las que se animaban a *rapear*, componer temas musicales, a estar involucradas en la doctrina del *rap* y también en el *trap*, género musical ligado al reggaetón y al *rap* el cual es actualmente uno de los más populares entre jóvenes.

Cuando le pregunté sobre mujeres en la escena del *rap* y *freestyle* me manifestó que en un principio desconocía la existencia de otras, principalmente porque no las veía en la plaza, espacio que ella solía transitar. Luego se fue enterando de mujeres que estaban en la cultura pero que no *hacían freestyle* en *competencias* públicas sino que lo realizaban en su círculo íntimo. Como también otras que se dedicaban a la composición de canciones y la presentación en eventos más chicos *de escenario*. Feiler reconocía la presencia de mujeres de más edad que *rapeaban* y estaban en la cultura hacía muchos años. En este caso, la brecha generacional suponía distancias entre las unas y otras, y el desconocimiento de sus prácticas con el *rap*. Es *diferente*, me decía Feiler, *cada una está con sus cosas, tienen hijos, su vida, su trabajo*.

Por lo tanto, podemos decir que algunas de las mujeres de la escena del *rap* y *freestyle* cordobés se dedicaban a la composición de canciones y presentaciones en eventos, y en mucha menor medida a competir en plazas. Para Feiler, lo que faltaba es una mujer que compitiera en *Sinescritura* y se volviera incentivo para las demás que querían hacer lo mismo pero no se animaban.

### **3.5 Hacia dónde vamos: deseos y sueños personales**

Estas historias de jóvenes se encontraban atravesadas por deseos y motivaciones personales sobre su participación en el movimiento de *rap* y *freestyle*, como así también del provenir de la escena local donde acontecían estas prácticas. *Creo que no voy a dejar de hacer música nunca*, me manifestó Thayoo. La experiencia de subir al escenario y las emociones que de ello surgieron afectaron al joven de tal manera que se propuso continuar haciendo música *rap* por varios años más. En el momento de la entrevista estaba finalizando junto a un amigo la edición de su segundo disco. Esperaba publicarlo pronto con la idea de hacer algunos en

presentación física para venderlos, a pesar de que luego iba a estar disponible en las plataformas online musicales. Deseaba continuar *haciendo freestyle, beatbox*, compitiendo, presentándose en eventos *de escenario* y organizando *batallas* en Plaza Italia.

Blaster en cambio veía a la práctica del *freestyle* como la posibilidad de *hacer conocida* su música. Escribir era lo que más le gustaba y más ánimo le daba a futuro. Por ello entendía que la improvisación entre amigos y durante la *batalla* le daba herramientas para desenvolverse en el ambiente de la música y en la vida. Anhelaba que las habilidades incorporadas y perfeccionadas sobre la construcción de las rimas, el desenvolvimiento en la plaza, la capacidad organizacional, entre otras, le permitiese tener *buenos shows, buenas fechas personales* en donde pudiera expresar su arte. El deseo de Blaster era entonces producir su música, darla a conocer y presentarse en eventos.

*Me gustaría tener la experiencia de tocar un tema arriba de un escenario que todavía no toque ninguno*, me señaló Feiler en el momento de la entrevista. Aspiraba a recorrer otras ciudades, conocer gente de la *cultura*, llevar su música a estos espacios para que se vuelva conocida. De acuerdo a las oportunidades que podían ir surgiendo, estaba abierta a seguir compitiendo y a profesionalizarse como *rapera* o como jurada. Para ello entendía que debía trabajar más con su música, sacar temas y *por fin tener un disco*. También pulir un estilo propio que la haga destacar del resto y así poder ser reconocida en lo que realice.

Santoz por su parte, se proponía ser más activo con la publicación de material en su canal de Youtube, junto a la realización de videoclips que habían quedado postergados. Consideraba que de esta manera podía llegar a más gente, que era su principal objetivo a futuro. Me comentaba que no faltaba mucho para eso. Muchos de sus conocidos que eran famosos le decían que él también podía alcanzar el éxito por como venía desempeñándose con las rimas y la repercusión que tenía. Para Santoz trabajar en su música, le recordaba al arduo trabajo que realizó con su disco Interestelar. Pensaba que estar más activo *era complicado*, estos procesos llevaban tiempo y había que *tener paciencia*, a pesar de esto tenía fe en sí mismo de que lo podía lograr.

Mecha planificó enfocar toda su energía en lograr clasificarse a las *competencias* grandes de *freestyle*: *hasta que no gane un evento de ese calibre no paro*, me señaló. Su sueño era poder participar de Red Bull Batalla de los Gallos, evento que le daría el reconocimiento máximo como *freestyler*, ya que para él, *todo lo que lograron los grandes lo lograron en esa compe*. Participar de ella sería *un escalón* más que pretendía escalar para lograr *destacarse* en ese ámbito. A futuro se veía ejerciendo como productor, abriendo un estudio de grabación. Para

ello entendía que debía aprender el oficio y juntar dinero para comprarse la tecnología necesaria.

Sin embargo, estos deseos e intereses entraban en tensión con las oportunidades del mundo de la música y las vivencias cotidianas de estos jóvenes. Trabajar o estudiar implicaba para ellos distribuir el tiempo y la energía entre estas actividades y la producción musical. Para llegar a más gente, estos jóvenes debían *ser vistos*, lograr ser reconocidos por sus pares y miembros de organizaciones que financiaban los *eventos de escenario*. Por ello jóvenes buscaban estar presente en *competencias*, lo que suponía la posesión de capitales económicos para poder financiar viajes a otras ciudades como Buenos Aires, cuya escena del *rap y freestyle* se encontraba más desarrollada y en boga por jóvenes y organizadores. En cambio, en Córdoba las oportunidades del mundo de la música eran escasas. El reducido número de eventos locales, más los arduos filtros para acceder a ellos, destinaban a jóvenes a la autogestión. Mediante la realización de tareas tales como la búsqueda de fechas para competir, la publicidad de los eventos a los cuales van a asistir y de sus canciones, la publicación de videoclips y canciones en sitios webs, entre otras. Como así también limitaba las posibilidades de ir a *batallar* a otros espacios que no fueran la plaza.

La búsqueda del reconocimiento se perfilaba como el deseo más latente de estos jóvenes. El mismo suponía recorridos a distintas *competencias* de plaza y luego a otras *de escenario*. En términos de Lewan, *acumulando reputación*. Durante esto, jóvenes se presentaban y se mostraban *haciendo freestyle* aspirando a quedar registrados por su buen desempeño. Los resultados triunfantes y las actuaciones destacadas los habilitaban a que el público tomara conocimiento del *nombre artístico*. Lograr ser reconocido también estaba atravesado por cuestiones de género. Era mucho más difícil para una mujer ser reconocida, a pensar del acotado número que competía, a causa del ámbito machista y masculinizado en el cual se desarrollaban las *competencias*.

Con respecto al provenir de la escena local donde acontecían estas prácticas, los jóvenes entrevistados aspiraban a poder continuar con la *competencia Sinescritura* en la Plaza de la Intendencia. Para ellos las características que les brindaba este espacio céntrico junto a la propuesta pública y gratuita de las *batallas* eran cuestiones primordiales para que la gente siga acercándose a la *competencia*. Thayoo como organizador apuntaba a que en estos *encuentros* puedan participar mayor cantidad de gente. *Capaz que te escucha toda la familia, está el nene, la nena, la mamá y papá, capaz que todos te escucharon en silencio pero el nene el día de mañana diga 'a mí me gustó esto' y lo sigue intentando*, me decía el joven. Entiende que la

presencia de niños de nueve o diez años en la plaza, ya sea compitiendo o yendo a escuchar, puede estar relacionada con el futuro del género musical.

### 3.6 Ser *freestyler* o ser *rapero*

A través de las trayectorias de Blaster, Lewan, Feiler, Santoz, Thayoo y Mecha pudimos observar cómo mientras consumían *rap*, competían, escribían canciones, producían música, habitaban ciertos espacios, elegían una vestimenta y un *nombre artístico*, se hacían jóvenes y artistas en la ciudad de Córdoba. Durante estos procesos, establecían relaciones sociales diferenciadas principalmente de acuerdo a las prácticas musicales que desplegaban y a la pertenencia generacional de jóvenes.

Para los jóvenes entrevistados, los *raperos* eran aquellos que se dedicaban en mayor medida a la expresión musical, donde la composición de canciones era la actividad principal que los diferenciaba de otros. *Un raper consume rap*, me comentaba Blaster. Esto hacía referencia a que el *raper* escuchaba el género musical, reconocía a los de artistas y la propia historia del *rap*, practicaba la escritura, le interesaba la composición de sonidos, entre otros. Santoz entendía que el *raper* formaba parte del *Hip Hop* y por ello reconocía los cuatro *elementos* propios de este movimiento.

En cambio, los *freestylers* eran aquellas personas que únicamente improvisaban, pero que además se enfocaban en competir bajo esta modalidad. *Yo me considero más competidor porque estoy mucho más enfocado en el ámbito de la batalla*, manifestaba Mecha. Esta práctica se enfocaba en la adquisición de palabras, la organización de ellas en cuatro frases, *en el momento* mismo en que eran emitidas. Santoz me comentaba sobre la popularización del *freestyle* en este último tiempo y cómo los jóvenes *sólo quieren competir*. Según su opinión, *esto ya no tiene nada que ver con el rap ni con el Hip Hop*. El *freestyle original* provenía de improvisar entre amigos en ronda, interactuando entre sí, escuchándose, hablando de temáticas o vivencias de cada uno. Esta práctica denominada *cypher* no se encontraba asociada a la competencia sino a un ambiente amigable. Esta diferencia se fortaleció en el último tiempo y ligó al concepto de competidor con el de *freestyler*.

Pero a su vez, algunos *raperos* realizaban *freestyle* y participaban de *competencias*. La distinción residía entonces entre quienes escribían canciones, se tomaban tiempo para trabajar la letra y la música, y quienes se enfocaban en la producción *en el momento mismo*. Estas diferencias establecieron espacios distintivos en la escena musical del *rap* para aquellos que *hacían freestyle* y los que *rapeaban* sus temas. En el caso del *raper* que realizaba ambas prácticas se alternaba entre uno u otro espacio de acuerdo a su preponderancia. Ambas esferas

que se mostraban aisladas convergían en algunos eventos *de escenario*, donde *raperos* eran invitados a cantar durante el receso de las *batallas*. A pesar de ello, con la popularización de la figura del *freestyler*, jóvenes de las nuevas generaciones se acercaron al género por ésta, y más tarde como en el caso de los entrevistados, decidieron dedicarse a escribir.

Otras de las distinciones que se fueron estableciendo entre jóvenes que compartían la misma escena musical local era aquella que fuimos trabajando a lo largo de los apartados: entre los *más experimentados* y los *más nuevos*. Las tensiones inter-generacionales por el reconocimiento y el triunfo fueron observadas en la distribución de tareas en *Sinescritura*, como también en el acceso a la etapa final de la *competencia*. Aquellos que tenían una trayectoria más extensa ocupaban el lugar de jurados o de ayudantes de los organizadores. Eran estos, los que se habían ganado el reconocimiento por la posesión de ciertos capitales simbólicos y podían tomar las decisiones sobre los ganadores y perdedores de las *batallas*, y a la vez, de los estándares que los *nuevos* debían superar para acceder a las rondas finales. En ellas se encontraban los *más experimentados* y los *más nuevos*, quienes deseosos de triunfar y ser conocidos, *batallaban* contra jóvenes que trataban de mantenerse y defender lo logrado en su trayectoria.

*La evolución hace parecer a lo viejo obsoleto*, me comentaba Lewan. Las nuevas generaciones tenían acceso a herramientas virtuales como páginas con temáticas, *bases* para practicar, palabras ya rimadas entre sí, entre otras. *Realmente me da orgullo y hasta un poco me sorprende el nivel que tienen los chicos a diferencia de lo que era antes*, me manifestaba. Cuando él había empezado a *rappear* le costaba saber lo que era la *métrica* o una *estructura*. Estos *nuevos* jóvenes habían adquirido habilidades con la rima y solían demostrar en las disputas contra los *más experimentados* durante las *batallas*.

Este apartado se detuvo describir las actividades que los jóvenes entrevistados realizaban para profundizar en sus trayectorias musicales y en las posibilidades que el mundo del *rap* y *freestyle* les daba. Las relaciones sociales entre jóvenes evidenciaron cómo el *rap* era para ellos y ella una *forma de vida*, que marcaba su personalidad y guiaba sus deseos y aspiraciones.

## Consideraciones finales

---

En los inicios de esta tesina comenté sobre mi primera aproximación a la Plaza de la Intendencia y cómo ésta había marcado mi interés en conocer la *competencia* de *rap* y *freestyle* que reunía a jóvenes varones, en su mayoría, y mujeres los días viernes por la tarde-noche. Los interrogantes que habían surgido en aquella experiencia sirvieron para ir construyendo el objeto de esta pesquisa. Algunos de ellos fueron: ¿Cómo eran las relaciones sociales entre jóvenes en una práctica que se enunciaba como *competencia*? ¿Cómo era la organización de *Sinescritura*? ¿Cómo ocupaban los jóvenes la plaza pública céntrica? ¿Cómo *hacían freestyle* durante las *batallas*? Para abordarlos, utilizamos el método etnográfico propio de la antropología, ya que privilegiaba la perspectiva de los protagonistas de la *competencia* y del mundo del *rap* y *freestyle*. A su vez, este trabajo se sustentó en observaciones etnográficas realizadas en la plaza durante abril a noviembre del 2018. Allí fui estableciendo relaciones con jóvenes los cuales entrevisté sobre las tareas que desempeñaban en *Sinescritura* y sus trayectorias personales en el ámbito musical. Las mismas nos posibilitaron introducirnos en las tramas de significado que la práctica adquiría para ellos y ella. Esta tesina es una interpretación de lo observado y escuchado, que además se asentó en la descripción y el análisis de conductas, espacios y sujetos. Es por ello, que nuestro objetivo general se sustentó en comprender los sentidos y representaciones que la práctica de *hacer rap* y *freestyle* adquiría para los protagonistas a partir del análisis etnográfico de la *competencia Sinescritura* en la ciudad de Córdoba durante el 2018.

Para alcanzar ese objetivo, diseñamos una serie de objetivos específicos. En el primer apartado hicimos un recorrido por los hitos más importantes del surgimiento, la consolidación y la importancia social del movimiento cultural, estético y musical *Hip Hop*. Como fuimos viendo, este movimiento estuvo fundado y organizado por jóvenes hijos e hijas de inmigrantes puertorriqueños, y afroamericanos, en el Bronx, NYC. Las diversas formas de expresión que lo componían tenían lugar en espacios públicos disponibles como parques, plazas, distintos espacios del barrio o patios de colegios. En estos espacios, jóvenes autogestionados y organizados solían reunirse para compartir charlas, sugerencias, y realizar fiestas durante los años '70. Como analizó Chang (2017) en estos eventos predominaba la música, la celebración, la originalidad y el estilo, entre jóvenes que buscaban ser reconocidos; aspectos que fuimos relatando con las historias personales de Dj Kool Herc, Afrika Bambaataa y Grandmaster Flash. Cuando el *rap* fue de interés para el mercado musical, se diversificaron los espacios donde se

realizaban estas prácticas y consumos, apareciendo los boliches, clubes, con eventos cerrados y pagos. Como mencionamos, la figura del *rapero* fue adquiriendo relevancia por sobre la del *Dj*. Las frases que buscaban “agitar” y hacer participar al público terminaron por convertirse en una forma de expresión caracterizada por la rima y la velocidad del discurso. Fueron los monopolios de medios de comunicación y las productoras musicales multinacionales que consolidaron el *rap* a nivel internacional en la década del '80. Como analizaba Vélez Quintero (2009), esta transnacionalización de los contenidos y elementos provenientes de EEUU tendió puentes entre diversas fronteras y posibilitó las prácticas de consumo de este género musical en Latinoamérica. En estas latitudes, se fueron desarrollando maneras locales de *hacer rap*, como mencionamos: el *rap boricua, fusión, carioca, indígena, feminista*; atravesadas por las posibilidades socioeconómicas de los y las jóvenes que lo practicaban (Cuenca, 2008).

El desarrollo de la escena musical en la Argentina tuvo que ver con una distribución del consumo del *rap* que se ubicó primero en Buenos Aires, con las presentaciones de bandas o *raperos* en eventos pequeños y exclusivos del género. Como vimos, en la ciudad de Córdoba también predominaban las bandas de *rap* y *eventos de escenario* donde se presentaban exponentes locales y de Buenos Aires de los *cuatro elementos* del *Hip Hop*. Como así también reuniones que se desarrollaban en espacios públicos como la explanada del Patio Olmos y el Parque de las Naciones. Fue en los años 2015 y 2016 que la escena del *rap* se popularizó desde las *competencias de freestyle* organizadas en plazas públicas. Describimos cómo el ascenso del *freestyle* configuró un escenario masivo organizado por jóvenes que se reprodujo en distintas ciudades como Córdoba. La *competencia Sinescritura*, que venía realizándose desde antes, incrementó la cantidad de competidores y público durante esos años. Según lo dicho por los organizadores que entrevistamos, esa situación le otorgó un marco de *seriedad* a la actividad. La misma se organizó en un formato de *temporada*, de ocho meses, donde algunas *fechas* acreditaban puntos a los competidores que accedían a la etapa final. Éstos eran sumados a una tabla general que determinaba un ganador. Vimos entonces cómo la organización de la *competencia* se volvía más *profesional* desde la planificación y realización de actividades como la elaboración de un calendario, el armado de diversas *modalidades* de las *batallas*, la convocatoria a jurados, y difusión del evento por las redes sociales. Al mismo tiempo que se establecía un reglamento escrito con las *reglas básicas* para los participantes del torneo, que incluía penalizaciones si había contacto físico entre los competidores.

En el segundo apartado nos detuvimos a describir la *competencia Sinescritura* haciendo foco en caracterizar las formas de organización de la *competencia*, los usos del espacio público y las relaciones entre los sujetos participantes. Para ello retomamos la perspectiva de los

estudios de performance para observar y analizar las acciones y conductas de jóvenes que no eran realizadas por primera vez, sino por segunda y *ad infinitum* (Schechner, 2000, p.13). Una y otra vez la *competencia* se organizaba los días viernes cada quince días en la Plaza de la Intendencia. Como describimos analíticamente, esta plaza se disponía como espacio de sociabilidad, donde se intercambiaban saberes, se iniciaban y construían relaciones de amistad, se compartían alimentos, bebidas y cigarrillos. La plaza como espacio público, céntrico y accesible en términos económicos y de movilidad, se fue configurando como el lugar elegido por jóvenes para llevar adelante *Sinescritura*. El carácter público y la gratuidad posibilitaron que estas reuniones sociales se desarrollaran por fuera de espacios pagos y administrados por adultos o instituciones del Estado. A su vez como fuimos señalamos, estas características del plano espacial permitieron que en la plaza habitara *otra energía*. Ligada principalmente a la disposición cercana de los cuerpos de los competidores y el público, el aliento y la respuesta inmediata ante las rimas, y la producción en el momento de la *base instrumental*. Estas eran las características que distinguían a *Sinescritura* sobre otras competencias que tenían lugar en *eventos de escenario*. La denominación *competencia de plaza* hacía referencia a las posibilidades que el espacio físico brindaba y a su vez, a las formas de habitar ese espacio por parte de jóvenes. Pudimos ver entonces, siguiendo a Reguillo (2013) que las formas en las cuales configuran el territorio estos jóvenes tenían que ver con un grupo de pares que operaba sobre la base de una comunicación cara a cara (p.14). De manera tal que jóvenes que participaban transformaban y “hacían” el espacio público “escribiendo” en él formas de estar y hacer, con quienes compartían los mismos gustos musicales en un tiempo asociado al ocio y a la diversión, por fuera de los horarios de trabajo o escuela. Se organizaban “hacia el interior” como espacio de pertenencia y adscripción identitaria, y “hacia el exterior” donde se distinguían de otros, que en ese tiempo y lugar realizaban otras actividades (Reguillo, 2013, p.13).

Hemos visto además cómo estas ceremonias compartidas se armaban y se desarmaban. Las observaciones etnográficas nos permitieron “estar allí” cuando la *competencia* se desarrollaba, prestando atención a los espacios, sujetos y acciones. Fuimos nombrando y describiendo cada una de las etapas que ordenaba *Sinescritura*. El proceso de *inscripción* involucraba a jóvenes que deseosos de competir se anotaban bajo su *nombre artístico*, por el cual eran reconocidos en este ambiente. En la *clasificatoria* acontecían las primeras *batallas de freestyle*. Analizamos cómo esa etapa se fue modificando de acuerdo a la cantidad de inscriptos y a su valoración como *filtro* previo de la *competencia*. La concurrencia de seis o siete *competidores* que *batallaban* entre sí, nos lo manifestaba. A su vez observamos cómo

jóvenes habitaban y delimitaban espacios en las *rondas* de competición de acuerdo a los roles que tenían. Los competidores pasaban entre el público para llegar al centro, donde se desarrollaba la *batalla* y se encontraban los jurados sentados. Se ubicaban frente a ellos formando un semicírculo, dándoles la espalda a las personas del público que estaban a los costados y por detrás. Luego de competir con rimas improvisadas, una o uno de ellos resultaba seleccionado por los jurados para la *competencia*. Vimos cómo esta última etapa era la más esperada de la noche por los preparativos del espacio, las muestras de exaltación del público, la presencia de la cámara filmadora que registraba únicamente ese momento, y los cruces en las *batallas* entre jóvenes *experimentados* con la rima.

A su vez, en ese apartado nos adentramos en las *competencias* en sí, las *batallas*, para conocer los procesos de *hacer rap* y *freestyle* de jóvenes que participaban. Vimos cómo esa práctica de comunicación interpersonal, integraba múltiples modos de comportamiento desde la palabra, la mirada, el espacio interindividual, los gestos y las poses. Los aportes de Goffman (1959) nos permitieron pensar en las maneras que jóvenes se presentaban y representaban su actividad ante otros durante las *batallas*. Esto implicaba la demostración de la propia capacidad creativa en la elaboración de rimas improvisadas, al mismo tiempo que se buscaba avergonzar al oponente haciendo creer que éste pensaba y actuaba de la manera en que era presentado en sus rimas. Para ello, algunos competidores o competidoras se valían de una serie de recursos lingüísticos, poses corporales, movimientos gestuales, que le servían para transmitir una imagen de buen *rapero* o *rapera*. Vimos cómo las *entradas* en distintos momentos de las *batallas* permitían responder o “atacar” verbalmente al oponente. Las frases, agresiones o insultos eran reapropiadas y usadas como recurso en las rimas por cualquiera de los competidores, tanto para diferenciarse como para rimar sus propios argumentos. De manera tal que durante las *batallas* se hacían diferencias de acuerdo a las opiniones sobre las temáticas y al desempeño de las rimas.

Analizamos a su vez, que la práctica de *hacer freestyle* implicaba un proceso de aprendizaje desde la incorporación de información sobre la actualidad o eventos históricos, el estudio de palabras *nuevas* y *con propiedad*, a la organización de la mismas en versos de cuatro líneas que coincidieran con la *base* musical. Cuando este proceso era perfeccionado por competidores, a causa de la práctica continua en *competencias*, el bagaje lingüístico se acrecentaba como también las posibilidades de rimar en inglés, jugar con palabras al revés o a la mitad. Comprendimos entonces en el segundo apartado que el *freestyle* era una práctica que volvía actual lo incorporado, al mismo tiempo que se presentaba como la creación de rimas *en el momento* mismo en el que eran emitidas. Esta tensión entre lo nuevo y lo preelaborado era

un desafío para los y las competidoras, ya que aquella persona que se preparaba las rimas, era considerada *no un buen freestyler*. Vimos también cómo alguna de las expresiones que eran dichas una y otra vez, hacían referencia al ámbito competitivo y las relaciones de parentesco del competidor de manera insultante. Durante la *competencia*, algunos jóvenes podrán improvisar frases ingeniosas que desacreditaban al oponente, y otros utilizarán más los recursos del insulto.

Sobre la presentación del individuo desde el plano corporal, nos propusimos como objetivo describir los lenguajes corporales y las formas de comunicación no verbal desarrolladas por los y las raperas mientras *batallaban*. Vimos cómo éstos estaban supeditados al ritmo de la *base*, a la percepción del espacio disponible en el círculo de competición, y las “distancias” corporales entre los sujetos (Hall, 1972). A su vez, analizamos cómo estas “distancias” eran puestas en juego en la interacción de los competidores: el acercamiento suponía la intimidación hacia el otro. En la *batalla*, los jóvenes pasaban de estar de pie, erguidos y con el cuerpo estático, a realizar movimientos corporales con diferentes partes del cuerpo. Se destacaban el balanceo sobre los pies, las rodillas separadas, la espalda curva, manos y brazos que subían y bajaban para enfatizar los versos, marcar el ritmo y hacer señas sobre lo que estaban diciendo. Por su parte, la intensidad de la voz era un recurso utilizado para destacar algunas palabras o el *punchline*. De acuerdo a nuestras interpretaciones, las poses y movimientos corporales junto al volumen de la voz permitían a los competidores construirse performativamente como exaltado, eufórico, *cebado*. Estos aspectos configuraban una *actitud* que debían tener los jóvenes y que era evaluada por el jurado. Quien no la evidenciara podría ser considerado como *apagado*. Además, estos aspectos nos hablaban de las relaciones entre los competidores y el público. Para llegar a ese estado de exaltación, la *energía* entre ellos debía ser recíproca. Si el público respondía ante las rimas, el competidor aprovechaba ese aliento para mejorar su performance. Si la *energía* no fluía, el competidor podía entorpecer sus rimas y el mensaje no se entendería.

Por lo tanto, podemos decir que *hacer freestyle* en la *batalla* era un comportamiento que se consolidaba en la puesta en escena de habilidades discursivas de la rima junto a poses y movimientos corporales posibles. Las herramientas conceptuales de Schechner (2012) posibilitaron analizar estos comportamientos que se repetían una y otra vez durante las *batallas* y las *competencias*. Como así también para entender que la elaboración de las rimas y las poses corporales que los competidores realizaban estaban fundadas en acciones previamente ensayadas, reiteradas y vueltas a escenificar.

Como observamos, *Sinescritura* era una *competencia* que se regía por una serie de reglas que determinaba la presencia de un jurado, integrado por tres o cinco personas, los cuales eran las y los encargados de evaluar a los competidores mediante votación y seleccionar a los ganadores de las distintas rondas. Vimos cómo los miembros del jurado eran convocados por los organizadores de acuerdo a la experiencia de estos jóvenes en el mundo de *freestyle*, y a causa de un criterio compartido sobre la evaluación. En esta práctica, el jurado avalaba unas rimas (y actitudes) mientras desacreditaba otras. Dimos cuenta también de que esta tarea demandaba para jóvenes la adquisición de ciertas competencias como la escucha atenta y un sistema de conteo. Pero sobretodo la definición de los criterios de evaluación. Éstos se enfocaban en la construcción y ejecución de las rimas, en la capacidad creativa e ingenio, como en las posturas y la *actitud* mencionada anteriormente. Contrariamente a lo que sucedía con los competidores que absorbían la *energía* proporcionada por el público, los miembros del jurado intentaban eludirla. Estos se diferenciaban del público desde la construcción de autoridad por la posesión de ciertos conocimientos y capitales simbólicos.

Ese concepto de Bourdieu nos permitió analizar cómo se hacían diferencias también entre los competidores, de acuerdo a las formas de distribución de este capital simbólico en particular. Aquellos jóvenes que participaban habitualmente de la *competencia* y accedían a las rondas finales donde se repartían puntos y premios eran considerados como los *más instruidos y experimentados*. Asimismo, eran reconocidos por su habilidad de *hacer freestyle* en la plaza y por su *nombre artístico*. Como vimos, las posibilidades de que compitieran en las últimas rondas de *Sinescritura* le daba a estos jóvenes visibilidad y reconocimiento por parte del público, jurado y otros competidores. La participación en esta y otras *competencias* volvían a algunos jóvenes distinguibles sobre otros. De manera tal, que los competidores acumulaban una reputación a medida que trascendían las rimas dichas o las participaciones en distintos eventos. Las diferencias se hacían con los *más nuevos*, que veían dificultada la participación continua en la *competencia* a causa de *batallar* contra los *más experimentados*. Señalamos entonces cómo las disputas y tensiones intergeneracionales en este ambiente estaban relacionadas al prestigio, la legitimidad y el reconocimiento (Gutiérrez, 2005, p.34; p.40). Los conjuntos de “bienes” que iban acumulando estos jóvenes en la *competencia* se distribuían de acuerdo a los triunfos y derrotas de la noche. Los *nuevos* disputaban los espacios que ocupaban mayoritariamente los *experimentados*, y estos *batallaban* buscando mantenerse y defender lo logrado en su trayectoria.

Por otra parte, también analizamos los significados que adquiría la *competencia* para los jóvenes entrevistados. Estos la señalaban como un ámbito de competitividad donde se

*medían con el otro* para percibir quien improvisaba mejor; un espacio donde se debatía y discutía temáticas actuales; o un lugar de encuentro con amigos que no necesariamente competían pero escuchaban el género musical. Tales conceptualizaciones nos permitieron pensar en la *competencia* como una práctica donde confluían todas estas perspectivas. Había encuentro, interacción, competición y divertimento. En esta sentido, también vimos cómo los organizadores y competidores establecían diferencias entre lo que sucedía *en la batalla* y por fuera de ella. *En las batallas*, los insultos y agresiones verbales recibidos eran interpretados como pertenecientes a la *energía* y expresividad *del momento*. Analizamos entonces la existencia de un acuerdo tácito de *lo que pasa en la batalla se queda en la batalla*. De todas maneras, cada competidor decidía el estado de la relación con los otros luego de la *competencia*. Según los entrevistados, en *Sinescritura* eran escasos los conflictos internos entre jóvenes, al mismo tiempo de que *por fuera de la competencia no había competencia*.

Esta tesina a su vez estuvo interesada en conocer las trayectorias de jóvenes en el mundo del *rap* y *freestyle*. Analizamos en el apartado tres cómo los primeros acercamientos y experiencias del género musical se encontraban atravesadas por la amistad y el barrio, como espacio posibilitador de las relaciones con los otros. Al mismo tiempo, observamos que el sitio web de videos YouTube y los buscadores de Internet se configuraban como guías para el desempeño de una práctica que desconocían. La indagación de información era un ejercicio de educación autodidacta, cuyos saberes eran luego compartidos, ensayados, presentados y vueltos a representar. Cuando jóvenes comenzaron a transitar espacios relacionados al mundo del *rap* y *freestyle* debieron de hacerse un *nombre artístico*. Vimos cómo estos se construían en base a un concepto que deseaban transmitir sobre el desempeño y *actitud* en el *rap*, con palabras que sonaran novedosas y atractivas. Estos nombres que nacían para dar lugar al artista, luego se extendían a otros ámbitos como los laborales o familiares.

Además de participar en la *competencia Sinescritura* la y los entrevistados asistían, competían y *rapeaban* en otros eventos. Como vimos, los denominados *eventos de escenario* se llevaban a cabo en espacios cerrados, con entradas pagas e invitaciones por parte de quien lo organizaba. Estos eventos en Córdoba quedaban restringidos a organizadores nacionales o internacionales reconocidos en este mundo, que poseían capitales económicos al convocar a *raperos* y *freestylers* de Buenos Aires y España, y escasamente a los locales. A pesar de esta oferta, los jóvenes de Córdoba quedaban relegados a circuitos pequeños, eventos autogestionados y gratuitos.

Analizamos también lo que significó para algunos competidores participar en *competencias de escenario*. Las diferencias respecto al desempeño en la plaza involucraban al

escenario como mediador de las distancias entre el público y los competidores, junto a las habilidades y competencias que debieron aprender como el uso del micrófono, acostumbrarse al calor de las luces, y al sonido reproducido electrónicamente. Como vimos, esta experiencia inspiró a Lewan a querer profesionalizarse. Observamos entonces que en la práctica del *freestyle* se relacionaba la plaza con las primeras competencias, de manera amateur, y al escenario con las grandes *batallas* donde se convocaban a los mejores competidores. Este era un recorrido que debían transitar aquellos que buscaban volverse profesionales y *vivir del rap*. Llegado a este punto, algunos jóvenes no volvían a participar en la plaza para enfocar su práctica exclusivamente a las *grandes competencias*. También analizamos cómo jóvenes debían *mostrarse* y *ser vistos* por los organizadores de estos eventos para ser convocados. Las llamadas eran un reconocimiento a la trayectoria de jóvenes y una posibilidad de vivir otras experiencias, recorrer otros destinos y establecer relaciones con personas del país. El *mostrarse* involucraba viajes y participaciones en *competencias* importantes de ciudades capitales como Buenos Aires y Rosario.

Siguiendo esta línea, también analizamos las formas de autogestión de jóvenes que implicaban la organización de una agenda y la recepción de propuestas de trabajo directamente de los organizadores de eventos. Dijimos entonces que jóvenes se volvían “empresarios de sí”, al autoproducirse y ser fuente de sus propios ingresos. Algunos de ellos podían trabajar de su música y recibir un estipendio de dinero a cambio de participar y “hacer presencia” en alguna *competencia*. Otros, debían buscar trabajo por fuera de este ámbito para abonar viajes, videoclips, producciones y el alquiler. De manera tal que en la ciudad de Córdoba *vivir del rap haciendo lo que te gusta* estaba ligado a las trayectorias personales y a la *reputación acumulada* que iban teniendo ellos y ellas por los resultados triunfantes y las actuaciones destacadas en varias *competencias de plaza y de escenario*. Si poseían estos capitales simbólicos podían ser convocados y recibir un pago a cambio de su participación.

Analizamos asimismo otras actividades relacionadas con el *rap* que jóvenes realizaban aparte del *freestyle*. Las mismas estaban relacionadas con la producción de canciones musicales, que involucraba la escritura, la selección de una *base instrumental*, la grabación en estudios profesionales y la realización de videoclips sobre ellas. Vimos como todas estas tareas se diferenciaban de la práctica del *freestyle*. La composición de las letras involucraba un proceso donde había que unificar ideas sueltas, acomodar las palabras y el sentido. Para que la obra cobrara existencia y formara parte del repertorio de jóvenes, estos recurrían a otros para la grabación del audio y video. Esos eran amigos, jóvenes o adultos del “mundo” del *rap* y *freestyle*.

Nos detuvimos entonces a describir las redes de relaciones cooperativas con otros, mediante las cuales jóvenes (inter)cambiaban el trabajo por algo que necesitaban. Recuperamos la propuesta de Becker (2008) para entender al trabajo artístico como una actividad conjunta realizada por una serie de personas. Las colaboraciones señaladas por los entrevistados no estaban mediadas por dinero, sino por *trueque* de productos y quehaceres. Por lo tanto, vimos cómo los vínculos se establecían mayoritariamente entre pares, jóvenes varones que pertenecían al mundo del *rap*. Asimismo, estos intercambios que se daban para la concreción de algún trabajo artístico, generaban y reforzaban relaciones de amistad, y posibilitaban la concreción de sus anhelos como artistas. De los “vínculos cooperativos” participaban los encargados de *la imagen*, productores musicales, realizadores audiovisuales, organizadores de *competencias*, entre otros.

En las trayectorias de jóvenes vimos cómo algunos soñaban en convertirse en profesionales y tener una carrera en la música *rap*. Las experiencias y las emociones que generaron las prácticas artística-musicales que realizaban los motivaban a continuar a futuro con el *freestyle* o el *rap*. Producir(se) y hacer conocida su música eran las aspiraciones más enunciadas por los jóvenes entrevistados. Como así también, *llegar* a más gente y presentar sus temas musicales en eventos *de escenario*. Vimos asimismo cómo los deseos de Mecha eran otros, ligados a lograr participar en grades competencias de *freestyle*. Estos sueños a su vez entraban en tensión con las posibilidades del mundo del *rap* y *freestyle* cordobés. Como ya mencionamos, el reducido número de eventos locales y los arduos filtros para ingresar a los *eventos de escenario* destinaban a jóvenes a viajar a otras ciudades para *ser vistos* (lo que suponía una posesión de capitales económicos), o a la autogestión de eventos, autopublicidad en redes, entre otras.

Dimos cuenta a lo largo del desarrollo del trabajo, que mientras consumían *rap*, competían, *hacían freestyle*, escribían canciones, producían música, habitaban ciertos espacios y eventos, elegían una vestimenta y un *nombre artístico*, soñaban con una carrera musical, la y los entrevistados se hacían jóvenes y artistas de la ciudad de Córdoba. Vimos que no todos se hacían de la misma manera. Algunos eran considerados *raperos*, por su dedicación a la expresión musical, donde la composición de canciones era la actividad principal. Además, porque tenían conocimiento de los hechos históricos que propiciaron al *Hip Hop* como movimiento cultural, estético y musical. Otros eran considerados *freestylers*, ya que únicamente improvisaban y se enfocaban en competir en esa modalidad. La popularidad que tuvieron las *batallas* en este último tiempo, hicieron que nuevas generaciones de jóvenes participaran y se interesaran en las competencias de improvisación. Pero a su vez, una o un

*rapero* podía *hacer freestyle* y participar de *competencias* sin dejar de ser considerado como tal. Evidenciamos cómo estas diferenciaciones también podían darse en la escena musical, con espacios y eventos destinados a una u otra actividad.

El *rap* era para ellos y ella una *forma de vida*, que marcaba su personalidad y guiaba sus deseos y aspiraciones. *Uno vive rapeando*, me decía Blaster. Practicar rimas, ir a eventos, socializar con gente de ese ambiente, se encontraba atravesada por las maneras de ser joven, relacionadas con las modalidades culturales del contexto y las posibilidades dispuestas por clase, edad, género, la memoria y las instituciones (Marguilis y Urresti, 2008, p.29). En este sentido, vimos cómo el género configuraba la escena de la plaza donde las mujeres ocupaban mayoritariamente el rol de espectadoras y en menor medida el de competidoras y juradas. A ellas se les atribuían una serie de rasgos en su personalidad supuestamente no acordes al ambiente competitivo de *Sinescritura: tímidas, reservadas, pudorosas*. Las competidoras recibían insultos machistas en las *batallas* por su condición de género. De igual manera, vimos cómo estas frecuentaban otros espacios, se dedicaban a *hacer freestyle* en su círculo íntimo, componer canciones y presentarlas en eventos chicos *de escenario*, o incursionar con el *trap*. El mundo del *rap* y *freestyle* se configuraba como un ámbito machista y masculinizado, donde mediante sus prácticas también se iba construyendo una forma de ser joven varón heterosexual.

Abordar la *competencia Sinescritura* desde los estudios de la performance implicó comprenderla como una celebración compartida entre jóvenes que hacían y se mostraban haciendo *freestyle*. Esas acciones y conductas fueron observadas y analizadas teniendo en cuenta que durante las *batallas* eran presentadas y vueltas a representar, y en ese comportamiento reiterado, era cuando para Schechner (2000) las performances marcaban identidades, tuercen y rehacen el tiempo, adornan y remodelaban el cuerpo, contaban historias, permitían que la gente juegue con conductas repetidas, que se entrene, ensaye, presente y represente esas conductas (p.13). Al mismo tiempo, la *competencia* se constituía como espacio de producción y circulación de saberes y saberes-hacer, que permitía que la identidad y la memoria colectiva se transmitieran en estas ceremonias, desde el aprendizaje a *rapear*, improvisar, acortar palabras y ubicarlas en cuatro versos (Reguillo, 2013, p.14; Taylor, 2011, p.19).

La música era la manifestación artística elegida por estos jóvenes para reunirse, entretenerse, inspirarse, pensar, comunicarse, soñar, crear. Cabe preguntarnos sobre cómo los estudios sobre la música pueden ayudarnos a entender procesos dentro de prácticas sociales y culturales más amplias (Madrid, 2009, p.3). Cómo la música nos habla de estos jóvenes.

### **Cómo seguir...**

Durante la realización de esta tesina de licenciatura surgieron interrogantes que no tuvieron lugar en estas páginas a causa de los objetivos planteados, pero que serán retomados en futuras pesquisas. Quedó pendiente el análisis del público que asistía a la *competencia*, quiénes eran y cuáles sus intereses en la práctica. Como así también, pensar en las relaciones entre jóvenes que *hacían rap* con otros géneros musicales como el Cuarteto (Blázquez, 2009). En relación a la comunicación mediática, prevemos profundizar en los productos comunicacionales que los jóvenes desplegaban para promocionar su música, prestando atención a los usos y contenidos publicados en las redes sociales. Así también, preguntarnos si es posible observar los vínculos cooperativos del mundo del arte en estas redes sociales. En relación a los eventos, el interés recae en observar *competencias de plaza* en barrios, y sobre todo *de escenario*, para analizar la producción y organización de las mismas. Sobre la escena musical, nos propondríamos analizar los vínculos que se podrían estar estableciendo actualmente entre los *cuatro elementos* del *Hip Hop*, y sobre las diferenciaciones que algunos instauran entre quienes entienden al *rap* como medio para enviar un *mensaje* y entre quienes no lo hacen. Mi mayor cuenta pendiente queda con las mujeres *raperas*. Cuáles son los espacios y cuáles las formas de *hacer rap* y *freestyle* que ellas adoptan, son fuerte de interés.

## Bibliografía

---

- Adelekun, E. (6 de agosto del 2018). *Razones por las que debes usar el término B-Boy o B-Girl y no breakdancer*. Red Bull. Recuperado de: <https://www.redbull.com/ar-es/boy-y-b-girl-vs-breakdancer>
- Argenti, M. y Guignard, D. (2010). *Análisis comunicacional de la cultura Hip Hop en la ciudad de Córdoba* (Tesis de grado). Escuela de Ciencias de la Información, Córdoba.
- Balan, E. (2002). *Barrio Galaxia. Manual de comunicación comunitaria*. Buenos Aires, Argentina: DRC.
- Barbero, J. M. (2012). De la comunicación a la cultura: Perder el “objeto” para ganar el proceso. *Signo y Pensamiento*, 31(60), pp.76-84. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/signo/v31n60/v31n60a06.pdf>
- Becker, H. S. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.
- Blázquez, G. (2011). I feel love. Performance y performatividad en la pista de baile. En S. Citro y P. Ascheri (Ed), *Cuerpos en movimiento. Antropologías de y desde las danzas* (pp.291-309). Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.
- Borioli, G. (2010). *Escombros [de sentido]. Raperos cordobeses: identidad y cultura*. Córdoba, Argentina: Alción Editora.
- Bourdieu, P. (1990). La “juventud” no es más que una palabra. En *Sociología y cultura* (pp.163-173). México, México: Editorial Grijalbo/CONACULTA.
- Chang, J. (2017). *Generación Hip Hop. De la guerra de padillas y el graffiti al gangsta rap*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Ciudad. (23 de febrero del 2007). “El hip hop argentino siempre fue sectario”. Ciudad. Recuperado de: [https://www.ciudad.com.ar/espectaculos/hip-hop-argentino-siempre-fue-sectario\\_530](https://www.ciudad.com.ar/espectaculos/hip-hop-argentino-siempre-fue-sectario_530)
- Cuenca, J. (2008). Identidades sociales en jóvenes de sectores populares. Aproximaciones a un grupo de jóvenes raperos. En *culturales*, IV(7), pp.7-42. Recuperado de: [https://www.redalyc.org/pdf/694/Resumenes/Resumen\\_69440702\\_1.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/694/Resumenes/Resumen_69440702_1.pdf)
- Dávalos, F. (27 de mayo del 2014). *¿Quién fue el primer rapero de la historia?* Vice. Recuperado de: [https://www.vice.com/es\\_latam/article/69yw3p/quin-fue-el-primer-rapero-de-la-historia](https://www.vice.com/es_latam/article/69yw3p/quin-fue-el-primer-rapero-de-la-historia)
- Doblehache. (25 de septiembre del 2017). *Urban Roosters. Con H de Hermandad*. Red Bull Batalla de los Gallos. Recuperado de:

<https://www.redbullbatalladelosgallos.com/noticias/urban-roosters-con-h-de-hermandad>

El Doce. (13 de agosto del 2013). *Cordobeses ganaron el campeonato mundial de Hip Hop en Estados Unidos*. El Doce. Recuperado de: [https://eldoce.tv/show/cordobeses-cbaction-ganaron-el-campeonato-mundial-de-hip-hop-en-estados-unidos-arizona\\_70740](https://eldoce.tv/show/cordobeses-cbaction-ganaron-el-campeonato-mundial-de-hip-hop-en-estados-unidos-arizona_70740)

El imperio del Des. (22 de febrero del 2013). *Nueva York: de la convivencia multicultural a la identidad americana*. El imperio del Des. Recuperado de: <https://elimperiodedes.wordpress.com/2013/02/22/nueva-york-de-la-convivencia-multicultural-a-la-identidad-americana/>

El imperio del Des. (23 de diciembre del 2013). *Una Historia del Bronx*. El imperio de Des. Recuperado de: <https://elimperiodedes.wordpress.com/2013/12/23/una-historia-del-bronx/>

El País. (10 de marzo de 1997). *Asesinado a tiros en Los Angeles el rapero 'gangsta' Notorious Big*. El País. Recuperado de: [https://elpais.com/diario/1997/03/10/cultura/857948406\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1997/03/10/cultura/857948406_850215.html)

Entwistle, J. (2002). Dirigirse al cuerpo. En *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica* (pp.11-50). Barcelona, España: Editorial Paidós.

Facebook Sinescrituracba. Recuperado de: <https://www.facebook.com/Sinescrituracba/>

Feixa, C. y Sánchez García, J. (2015). De las culturas juveniles a los estilos de vida: etnografías y metaetnografías en España, 1985-2015. *Revista de Estudios de Juventud*, 1(110), pp.105-129. Recuperado de: [http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista110\\_6-de-las-culturas-juveniles-a-los-estilos-de-vida.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista110_6-de-las-culturas-juveniles-a-los-estilos-de-vida.pdf)

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona, España: Gedisa Editorial.

Gilda. (8 de marzo del 2017). *Recuperar la voz: rap feminista latinoamericano*. La tinta. Recuperado de: <https://latinta.com.ar/2017/03/recuperar-la-voz-rap-feminista-latinoamericano/>

Goffman, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores S.A.

Grebe, M. (1976). Objeto, métodos, técnicas de investigación en etnomusicología: algunos problemas básicos. *Revista musical Chilena*, 30(133), pp.5-27. Recuperado de: <https://revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/view/13119/13397>

Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- Guber, R. (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Gutiérrez, A. (2005). *Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu*. Buenos Aires, Argentina: Ferreyra Editor.
- Hall, E. T. (1972). *La dimensión oculta*. México DF, México: Siglo Veintiuno Editores.
- Heinz, J. (29 de septiembre del 2018). *Vuelve conexión Hip Hop*. La Voz. Recuperado de: <https://vos.lavoz.com.ar/musica/vuelve-conexion-hip-hop>
- Infobae. (11 de julio del 2011). *El regreso del famoso rapero Jazzy Mel*. Infobae. Recuperado de: <https://www.infobae.com/2011/07/11/592926-el-regreso-del-famoso-rapero-jazzy-mel/>
- La Voz. (2008). *Locotes va por la vuelta*. La Voz. Recuperado de: [http://archivo.lavoz.com.ar/nota.asp?nota\\_id=136791](http://archivo.lavoz.com.ar/nota.asp?nota_id=136791)
- Landa, M., Blázquez, G. y Castro, C. (2019). Emprender com a estil de vida. L'actitud en les dinàmiques laborals de treballadors del fitness i de l'entreteniment infantil (Córdoba, Argentina). *Debats*, 133(1), pp.27-44. DOI: <http://dx.doi.org/10.28939/iam.debats.133-1.3>
- Lederhendler, E. (2001) *New York Jews and the Decline of Urban Ethnicity: 1950-1970*. Recuperado de: <https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=fnyZTkYB0R0C&oi=fnd&pg=PR9&dq=bronx+new+york+1950&ots=GbLys2ptV5&sig=kvU9ygKBzfwA2oj1rQZdMZp0W5Q#v=onepage&q&f=false>
- Madrid, A. (2009). ¿Por qué música y estudios de performance? ¿Por qué ahora?: una introducción al dossier. En *Revista Transcultural de Música*, (13). Recuperado de: <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/2/por-que-musica-y-estudios-de-performance-por-que-ahora-una-introduccion-al-dossier>
- Margulis, M, y Urresti, M. (2008). La juventud es más que una palabra. En M. Marguilis. (Ed), *La juventud es más que una palabra. Ensayos sobre cultura y juventud* (pp.13-30). Buenos Aires, Argentina: Biblos Sociedad.
- Mingardi Minetti, M. y Roman, C. (2009). Culturas juveniles: prácticas del Hip Hop en la ciudad de La Plata. En *Questión*, 1(23). Recuperado de: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/831>
- Mora, A. S. (Diciembre, 2016). *El rapero como escritor: la casa, la calle y la web en las prácticas de composición de letras de rap*. Trabajo presentado en IX Jornadas de Sociología de la UNLP, Ensenada, Argentina.

- Municipalidad de Córdoba. (14 de octubre del 2016). *Patricio Carballo y APR son los ganadores de la convocatoria griego Hip Hop*. Municipalidad de Córdoba. Recuperado de: <https://cultura.cordoba.gob.ar/mc-carballo-y-apr-son-los-ganadores-de-la-convocatoria-del-festival-griego-hip-hop/>
- Municipalidad de Córdoba. (s.f.). *Plaza de la Intendencia*. Municipalidad de Córdoba. Recuperado de: <https://cultura.cordoba.gob.ar/espacio/274/plaza-de-la-intendencia/>
- Ortelli, J. (27 de septiembre del 2018). *Súper sangre joven: la historia de El Quinto Escalón*. Vice. Recuperado de: [https://www.vice.com/es\\_latam/article/j54gz3/super-sangre-joven-la-historia-del-quinto-escalon-freestyle-rap-argentina-kingto](https://www.vice.com/es_latam/article/j54gz3/super-sangre-joven-la-historia-del-quinto-escalon-freestyle-rap-argentina-kingto)
- Ortiz de Solózano, N. (13 de septiembre del 2016). *¿Por qué sigue siendo influyente Tupac Shakur?* El País. Recuperado de: [https://elpais.com/cultura/2016/09/14/actualidad/1473811212\\_520165.html](https://elpais.com/cultura/2016/09/14/actualidad/1473811212_520165.html)
- Peterson, R. y Bennett, A. (2017) *Introducing Music Scenes* (Fabiola Heredia, trad.). En *Revista Etcétera*. Recuperado de: <https://ffyh.unc.edu.ar/etcetera/introducing-music-scenes/>
- Reguillo, R. (2013). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Rogler, L. y Conney, R. (1984) *Puerto Rican Families in New York City. Intergenerational Processes*. Recuperado de: <https://books.google.com.ar/books?hl=es&id=3KkMAAAAYAAJ&dq=Puerto+Rican+Families+in+New+York+City%3A+Intergenerational+Processes&focus=searchwithinvolume&q=>
- Sampedro, D. (27 de septiembre del 2017). *La importancia de las mujeres en el rap (1912-1998)*. Nuevecero. Recuperado de: <http://www.nuevecero.es/2017/09/27/la-importancia-de-las-mujeres-en-el-rap-1912-1998/>
- Santoz (2017). SANTOZ - TUS OJOS EN MI (Shot by Pyramid). [[https://www.youtube.com/watch?v=gbHg1JS\\_FuQ](https://www.youtube.com/watch?v=gbHg1JS_FuQ)]. Córdoba.
- Schechner, R. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.
- Schechner, R. (2012). *Estudios de la representación. Una introducción*. México DF, México: Fondo de Cultura Económica.
- Sinescritura (2018). *Reglamento del torneo*. Sinescritura. Recuperado de: [https://docs.google.com/document/d/1bGIczB-mOy-eiI5o\\_y3Dn3KizYHSW-da0PaHcqYUAvw/edit](https://docs.google.com/document/d/1bGIczB-mOy-eiI5o_y3Dn3KizYHSW-da0PaHcqYUAvw/edit)

- Sinescritura cba. (2018). LARRIX ROMAN vs MECHA SIKIN - FINAL Anti judas (11/05/18) – Sinescritura. [<https://www.youtube.com/watch?v=l4hdLgIdSIs&t=55s>]. Córdoba.
- Sinescritura cba. (2018). MECHA vs LARRIX - FINAL FECHA 1 (3ra Temporada) – Sinescritura. [[https://www.youtube.com/watch?v=Bxu8I\\_G5waU](https://www.youtube.com/watch?v=Bxu8I_G5waU)]. Córdoba.
- Sinescritura cba. (2018). TRAKA MECHA vs DIBU GENESIS - FINAL 2vs2 (13/04/18) – Sinescritura. [<https://www.youtube.com/watch?v=CXRD9ocdBWw>]. Córdoba.
- Sinescritura cba. (2018). TRAKA MECHA vs NAISTA STRONG - 4tos 2vs2 (13/04/18) – Sinescritura. [<https://www.youtube.com/watch?v=w6aJZAc9III&t=190s>]. Córdoba.
- Strongstylez. (29 de junio del 2017). *¿Qué es el Dubstep?* Strongstylez. Recuperado de: <https://strongstylez.wordpress.com/2017/06/29/que-es-el-dubstep/>
- Taylor, D. (2011). Introducción. Performance, teoría y práctica. En D. Taylor y M. Fuentes (Ed), *Estudios avanzados de performance* (pp.7-30). México DF, México: Fondo de Cultura Económica.
- Uranga, W. (2007). Mirar desde la comunicación. Una manera de analizar las prácticas sociales. *n/a*. Recuperado de: [http://www.washingtonuranga.com.ar/images/propios/14\\_mirar\\_desde.pdf](http://www.washingtonuranga.com.ar/images/propios/14_mirar_desde.pdf)
- Vásquez, J. P. (14 de abril del 2015). *Museo del DJ*. Red Bull. Recuperado de: <https://www.redbull.com/cl-es/museo-del-dj>
- Vélez Quintero, A. (2009). Construcción de subjetividad en jóvenes raperos y raperas: más allá de la experiencia mediática. En *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 7(1), pp.289-320. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-715X2009000100012&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-715X2009000100012&script=sci_abstract&tlng=es)
- Von Sprecher, R. y Boito, M. E. (2010). *Comunicación y Trabajo Social*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Weller, W. (2004). O Hip Hop como possibilidade de inclusão e de enfrentamento da discriminação e da segregação na periferia de São Paulo. En *Caderno CRH*, 17(40), pp.103-116. Recuperado de: <https://portalseer.ufba.br/index.php/crh/article/view/18483>
- Wikipedia (s.f.). *Actitud María Marta*. Wikipedia. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Actitud\\_Maria\\_Marta](https://es.wikipedia.org/wiki/Actitud_Maria_Marta)
- Winkin, Y. (1994). El telégrafo y la orquesta. En *La nueva comunicación* (pp.11-25). Barcelona, España: Editorial Kairós.