



# 12° CONGRESO ARGENTINO DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL

## La Plata, junio y septiembre de 2021

GT 64: "Antropología de prácticas artísticas"

### **Competencias de plaza y eventos de escenario en la escena musical del freestyle rap cordobés**

Lic. Lucía Belén Vittorelli. Maestranda en antropología social (FFyH-UNC).

Becaria doctoral (CONICET-IDH) [lvittorelli@gmail.com](mailto:lvittorelli@gmail.com)

#### **Resumen**

Esta ponencia se propone presentar las maneras en que se organizan competencias de freestyle rap en la Córdoba contemporánea: una práctica musical de la que participan jóvenes, en su mayoría varones, quienes *batallan* entre sí por medio de rimas improvisadas. Para ello, en un primer momento, se reparará en los espacios, tiempos, objetos, gestos y posiciones sociales de dos escenas musicales como performance: las *competencias de plaza* y los *eventos de escenario*. Las primeras eran organizadas por jóvenes en plazas públicas céntricas o barriales, mientras que los *eventos de escenario* eran producidos por adultos reconocidos en su trayectoria, en salones de entretenimiento. Estas escenas se relacionaban y convivían cuando los jóvenes manifestaban su interés por querer profesionalizarse y *vivir de esto*. De modo que generaban diversos sentidos y prácticas *con* la música, habilitada en estas ceremonias compartidas y colaborativas que dedicaban considerable atención y dedicación a producir momentos de encuentro entre artistas, organizadores y públicos.

Desde una perspectiva etnográfica, esta ponencia plantea cómo la disposición de una serie de técnicas y tecnologías son productoras de una experiencia, un *ambiente* donde fluye una *energía* imprescindible para alcanzar (o no) estados

corporales y emocionales del *hacer (con) rimas* improvisadas; emociones extáticas buscadas y gestionadas. Como también espacios donde se gestaba y disputaba el reconocimiento y la reputación como competidores en esta escena juvenil musical cordobesa interesada en profesionalizarse.

**Palabras claves:** *freestyle; jóvenes; performance; escenas musicales.*

“Antes de ser enunciados que podamos comprender,  
las palabras son sonidos que podemos sentir”

Simon Frith

## Introducción<sup>1</sup>

Durante los últimos años, la escena local de música rap se popularizó (y viralizó) a partir de las denominadas *competencias de freestyle*: un formato de *batallas* donde personas se enfrentan entre sí mediante rimas improvisadas *en el momento* mismo que se decían. Estas competencias son mayoritariamente organizadas por jóvenes varones en plazas públicas de barrio o céntricas, o en parques, de manera autogestiva y colaborativa. Uno de los signos de esta popularización fue la proliferación de competencias que se organizaban y la cantidad de jóvenes que asistían a ellas, lo que implicaba la presencia y ocupación de espacios públicos urbanos. Al mismo tiempo, el circuito local del rap disponía de una serie de eventos en espacios cerrados como boliches y salones de entretenimiento, con entradas pagas, que adquirían mayoritariamente el formato de *competencias* y en menor medida, la presentación de raperos y artistas (Dj, grafiteros).

A esta actualidad, le antecedió en Córdoba la época de los shows de escenario, donde raperos locales o de Buenos Aires se presentaban en espacios cerrados. Eran en estos shows donde los seguidores iban a *agitar*. En ese tiempo primaba una

---

<sup>1</sup> Aclaración al lector/a/e: en el presente trabajo se utilizará el formato cursiva para resaltar los términos y categorías recogidos del campo, mientras que las citas bibliográficas y conceptos teóricos serán introducidas a partir del uso de comillas dobles.

*filosofía* donde se *respetaba más al escritor que al freestyler*, una apreciación por lo pensado, planeado, escrito, y por lo tanto un desinterés en lo improvisado. De a poco, ambas prácticas comenzaron a convivir. Si bien se realizaban *batallas* de freestyle en espacios públicos donde la *gente del ambiente* se reunía, según el antropólogo Sebastián Muñoz (2018), entre el 2008 y el 2012 comienza una serie de batallas cuya novedad es que son subidas a YouTube y “viralizadas”, es decir, compartidas masivamente, especialmente entre jóvenes, adolescentes y niños. Una de ellas fue la *competencia* El Quinto Escalón, organizada en Parque Rivadavia del barrio Caballito, ciudad de Buenos Aires, por la cual la escena tuvo su aparición mediática masiva. Siendo además para Ortelli (2018), periodista especializado en este mundo, la competencia que cambió por completo el enfoque del circuito *underground* y democratizó las oportunidades, poniendo en igualdad de condiciones a jóvenes organizadores y viejos jugadores del circuito.

En estos procesos, que aquí hemos mencionado brevemente, se fueron configurando y estableciendo dos de los eventos que nuclean la escena musical del *freestyle*: las *competencias de plaza* y los *eventos de escenario*. Las primeras organizadas por jóvenes varones en espacios urbanos públicos céntricos o barriales, de manera gratuita, y sin cupo ni distinción alguna para quienes deseaban competir. Mientras que los *eventos de escenario* eran producidos por adultos reconocidos en su trayectoria, con capitales transnacionales (FMS, Red Bull) en espacios de entretenimientos privados, con acceso restringido para aquellos que pagaran una entrada, y una invitación formal y ser *reconocidos* dentro del circuito social para competidores y artistas.

Pase a estas diferencias, estas escenas se relacionaban y convivían cuando los jóvenes manifestaban su interés por querer profesionalizarse y *vivir de esto*. El recorrido de la plaza al escenario era la meta y el sueño de muchos ellos, que involucraba nuevas experiencias y la producción de un reconocimiento por parte de los organizadores y el público aficionado. Asimismo, estos eventos configuraban recorridos y cartografías urbanas para competidores y público, jóvenes de entre 14 y 25 años la mayoría varones (y en menor medida mujeres) de distintos barrios de la ciudad. En el ir y venir a eventos se conocía *gente del ambiente* que compartía

gustos en común y se entablaban relaciones de *hermandad* pero también de competición, por lo que en estos espacios de sociabilidad se intercambiaban saberes-hacer, se iniciaban y construían relaciones de amistad, amorosas, de compañerismo, entre otras.

Esta ponencia se interesa en estas ceremonias compartidas y colaborativas (Becker, 2008), que implicaban trabajos de rutina para la creación de productos extraordinarios (Benzecry, 2012). De manera que cada escena destinaba considerable atención, dedicación y tiempo a producir momentos de encuentro, posibles de ser leídos a partir de una gestión de técnicas y tecnologías específicas que buscaban colocar a sus participantes en un orden de las cosas distinto al cotidiano, que les permitía hacerse con otros a través de la música y alcanzar estados corporales y emocionales de gran intensidad y disfrute -especialmente distanciados del tiempo previsto para actividades obligatorias como asistir a la escuela secundaria, a la universidad o trabajar- (Vittorelli y Rodríguez, 2020). Emociones y sentimientos transformados, siguiendo a Blázquez y Castro (2015), en recurso para la construcción de nuevas subjetividades que también debían ser gestionados.

En este sentido, propongo indagar en las maneras en que estas ceremonias se armaban y se desarmaban, y aquello que habilitaban y permitían hacer *con* la música, y lo que ésta les permitía hacer/sentir; a partir de la descripción etnográfica de las formas de organización, espacios, tiempos, objetos, gestos y relaciones entre los sujetos participantes de dos escenas musicales (Peterson y Bennett, 2004) como performance (Schechner, 2000): la competencia de plaza Sinescritura y la competencia de escenario T.F.King, realizadas en la ciudad de Córdoba.

Los eventos de rap y *freestyle* aquí presentados forman parte del trabajo de campo realizado en 2017-2019 para el Trabajo Final de Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente, continúo indagando estas escenas musicales desde el Instituto de Humanidades (CONICET-UNC), y la Maestría en Antropología y el Doctorado en Ciencias Antropológicas (FFyH-UNC).

### **La competencia de plaza y el *espíritu callejero***

Realicé observaciones etnográficas en una de las competencias de plaza más importante y masiva de Córdoba, llamada Sin escritura, que se realizaba los días viernes por la noche cada 15 días en la Plaza de la Intendencia, ubicada en el barrio Centro de la ciudad. Del evento participaban más de doscientos jóvenes, en los roles de organizadores, competidores, jurados o público. En su mayoría eran varones, de entre los 14 y los 25 años, pertenecientes a distintos barrios de la ciudad, mientras que en menor medida asistían mujeres como espectadoras y competidoras.

La competencia estaba organizada y coordinada por dos jóvenes varones de 20 y 22 años, junto a un grupo de amigos que participaban regularmente como jurados y *beatboxers*.<sup>2</sup> La competencia se desglosaba en una serie de etapas fijas y sucesivas denominadas *inscripción*, *clasificatoria* y *competencia*. 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 su participación 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.

La plaza de la Intendencia es un espacio público urbano céntrico característico de la ciudad de Córdoba. Su elección tenía que ver con una serie de características espaciales y ambientales. Los organizadores consideraban que esta ubicación facilitaba que la gente vaya y pueda acercarse a pie o en colectivo. También la plaza tenía un playón amplio y sin desniveles que permitía llevar adelante la competencia de freestyle.<sup>3</sup>

Los jóvenes comenzaban a llegar a la plaza a partir de las 18hs, convirtiéndola en un lugar de encuentro con sus conocidos o amigos y amigas. Se saludaban

---

<sup>2</sup> Uno de ellos se acercó por primera vez a Sin escritura 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 Sin escritura 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 conoció a otro joven en una fiesta. Le comentó sobre la competencia Sin escritura y lo invitó a participar. En aquel momento eran pocos los jóvenes que se juntaban a competir, por lo que aceptó la invitación y decidió involucrarse también como organizador para aportar *nuevas ideas* a la competencia.

<sup>3</sup> Sin embargo, 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. La danza y las batallas compartían por unas horas el playón, lo que resultaba un problema para los organizadores la gente que te ocupa el lugar. Este espacio compartido también era vigilado por las fuerzas de seguridad, en particular por agentes de la Policía de la Provincia de Córdoba, que se acercaban y observaban al grupo de jóvenes.

chocándose las manos y dándose un abrazo, hablando entre sí, hasta el comienzo de la *inscripción* que ocurría pasadas las 20hs. Este proceso era llevado adelante por los organizadores quienes anotaban en cuadernos los *nombres artísticos* de aquellos interesados en participar, nombres por los cuales estos jóvenes eran reconocidos en el ambiente. Quienes deseaban competir se acercaban a la zona y hacían tres largas filas, una delante de cada organizador para anotarse de manera gratuita a uno de los tres lados de competición. En promedio, se inscribían 150 personas por viernes. Los organizadores daban por finalizada esta primera etapa cuando se cumplía el tiempo establecido. Luego, 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 dispersaban seguidos por competidores y el público, a cada uno de los tres lados que se encontraban dispersos en la plaza. Esta circulación por el espacio indicaba el inicio de la *clasificatoria*. Cada lado de la plaza convocaba a sesenta o setenta personas aproximadamente. El organizador tomaba asiento en un banco, junto a otros dos jóvenes que iban a formar parte del jurado evaluador de las *batallas*. Estos eran convocados por los organizadores quienes consideraban que estaban *bien instruidos en la materia*, con experiencia en el mundo del freestyle y del rap, y por lo tanto con conocimiento de los recursos literarios de la rima y de la complejidad de elaborarla en el momento.

La gente del público se acercaba a cada lado rodeando a los jurados y formando un círculo con gente de pie en el medio. El organizador ahora también jurado, era el encargado de llamar en voz alta a los competidores que se inscribieron. 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.

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. Los competidores se movían en el lugar, balanceaban su cuerpo siguiendo el ritmo de la base, mientras sus miradas se dirigían hacia el piso. En ese momento la mente debía *estar en blanco, para luego ir soltando, expresando lo que te pasó, lo que querés*, me comentaba uno de los organizadores. Los gritos, alientos y reacciones ante las buenas rimas generaban, en sus términos, una *energía* que vinculaba a los competidores con el público. Acá la cercanía corporal entre estos sujetos habilitada por la plaza, resultaba clave, ya que para ellos, el fluir de esas intensidades se daba de manera más directa, estas eran características de un *espíritu callejero* valorado por el organizador. Pero si estos no compartían la misma *energía*, se corría el riesgo de que la *batalla* fracasara, de que el *freestyler* se trabara o su mensaje no se entendiera. Si la energía fluía, las palabras también, generándose un ambiente propicio para alcanzar el estado corporal y emocional que requería la práctica de hacer rimas improvisadas. Sobre esto uno de los organizadores me dijo: *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.

De manera que los competidores buscaban enunciar rimas de carácter improvisado 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 mediante señas realizadas con las manos.

Al finalizar la fase de *clasificatoria*, los organizadores iniciaban los preparativos en el playón abierto para la fase siguiente, la *competencia*, 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*. El público, por su parte, se ubicaba bordeando las cintas y los pilares, mientras que dentro del cuadrilátero, los cinco jurados se sentaban y los competidores se ubicaban en el centro, a un lado el *beatboxer* y frente a ellos el camarógrafo, quien sólo en esta etapa de la competencia registraba las batallas.

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 definidos por los organizadores como *los más instruidos y experimentados*, al poseer *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. Eran pocas las ocasiones que, los considerados *más nuevos* accedían a esta etapa final, de ser así eran felicitados por sus pares, y manifestaban entusiasmo y felicidad.

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. Con el pasar de las horas, el cielo se oscurecía y la temperatura descendía. 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*. Agradecía a los presentes por acercarse a la competencia e indicaba en voz alta los nombres de los competidores que se iban a enfrentar. Mencionaba los sponsors de Sinescritura y los premios para el ganador. Los competidores estaban listos para improvisar las rimas más ingeniosas destinadas a desacreditar a su oponente. Las emociones alcanzaban el pico más alto de la noche al aplaudir, vociferar, las rimas de unos y

otros, generando una celebración y comunión de los vínculos y la *energía* recíproca que se generaba.

Finalmente, uno de los jóvenes se coronaba 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 saludando al ganador o charlando entre sí. Los organizadores 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. Ya eran las 23:30 horas.

### **Evento de escenario y ambiente espectacularizado**

Asistí a la Competencia T.F.King “Edición internacional” el domingo 1 de diciembre del 2019 en Quality Espacio, un reconocido salón de espectáculos y eventos ubicado al sur de la ciudad de Córdoba, a minutos del centro. Esta competencia se presentaba como un torneo anual internacional de freestyle creado en Córdoba en el 2018, que reunía a varios freestylers de diferentes países de habla hispana. El evento fue promocionado en su red social oficial de Instagram y prometía un cruce de generaciones en las batallas entre la *old school* y la *new school*, entre jóvenes con más experiencia en freestyle y los más nuevos, dos de ellos con 16 y 18 años. Del evento participaron quince competidores varones y una competidora mujer. De Córdoba participaron tres, de Buenos Aires siete, y uno de Mendoza, el resto pertenecía al plano internacional provenientes de España, México, Guatemala, Uruguay y Chile. Los y la competidora fueron seleccionados previamente por la organización. Uno de ellos me comentó sobre este proceso donde se comunicaron con él de manera directa. La convocatoria surgió ya que lo habían *visto* en otras competencias. Para el joven este llamado significó *una devolución de todo el laburo, los viajes a todos lados, es como cumplirme un sueño*. Al mismo tiempo que generaba estas emociones, los competidores solían recibir un estipendio de dinero por su participación. En otros casos, la convocatoria se daba por lugares reservados a ganadores de competencias de plaza.

Por su parte, el público adquiriría la entrada al evento por la página web de Quality Espacio, y los costos variaban de acuerdo con la distancia al escenario: la entrada general salía \$700, campo VIP \$1000 y el *meet and greet* \$1500. Esta última incluía la experiencia de conocer a los competidores y sacarte fotos.

El salón de eventos abría sus puertas a las 19hs. En su ingreso, había un puesto de venta de artículos personalizados con el rostro de los competidores, una barra que ofrecía comida y bebida, y un stand de Espacio SET “Escuela de belleza profesional”. Allí, un varón de treinta años me entregó un folleto del Espacio y me invitó a ponerme glitter en la cara. Otra mujer me dio un folleto de “Arte & belleza. Daniela Grochi” que promocionaba “servicios de alta calidad en uñas & make up. Talleres de perfeccionamiento para profesionales”.

Cortinas negras y unas escaleras separaban la antesala del salón. El salón de espectáculos tenía distintos niveles. El escenario ubicado de manera horizontal, tenía una altura menor a dos metros desde el piso. En él estaba ubicado a la izquierda el DJ, con su consola y computadora, a su lado tres sillas mullidas para los jurados. En frente, 16 sillas de plástico para los competidores ubicadas una al lado de la otra en dos filas de 8. En los extremos del escenario había parlantes decorados de la marca que auspiciaba el sonido de la competencia. Atrás, una gran pantalla, donde pasaban fotos de los competidores. A los costados del escenario había dos pantallas más. La pista estaba separada en dos por vallas de contención. La más cercana al escenario era el campo VIP de acceso exclusivo para quienes habían pagado esta entrada. Mientras que más lejos, estaba la pista general. En esta había dos espacios: una pista para estar de pie, y otra donde se encontraban hileras de sillas una al lado de la otra.

El público de la competencia era en su mayoría jóvenes varones y mujeres de entre 14 a 25 años. También había niños y niñas de entre 6 a 12 años que estaban acompañados de un adulto familiar. Mientras que los primeros se ubicaban de pie en la pista, estos últimos estaban sentados al final del salón. Aproximadamente había unas dos mil personas.

En el salón se escuchaba una base musical de rap, que se acrecentó cuando salió al escenario Misionero, el host de la noche y reconocido presentados de competencias

a nivel latinoamericano. Dio la bienvenida al público cordobés diciendo: *esto no sería nada sin la energía de ustedes*. Los aplausos, gritos y movimientos de exaltación, junto a las sonoridades del Dj y los efectos de luces, comenzaron a configurar un ambiente de espectáculo. Misionero presentó a los jurados quienes eran reconocidos raperos varones de Buenos Aires, y seguidamente a los competidores. El host realizaba una corta presentación sobre algunas características de cada uno, y de dónde venían, sobre todo para aquellos competidores internacionales. En todo momento mantenía el misterio de quien estaba por subir. Al final revelaba el nombre del competidor mientras éstos ingresaban al escenario e improvisaban por un minuto. El público se mostraba sumamente entusiasmado por estar viendo y escuchando a los competidores reconocidos de la escena de Buenos Aires.

La competencia tenía un formato de *batallas* 1vs1, de eliminación simple, organizado en cruces que iban desde octavos a una única final. Los primeros cruces entre los competidores se habían sorteado antes del inicio del evento. Las *batallas* ubicaban a un competidor frente a otro y duraban un minuto. Llamados por el host, los competidores se encontraban en el centro del escenario. Se saludaban chocándose las palmas de las manos mientras recibían el micrófono inalámbrico para comenzar a *batallar*. La pantalla más grande exhibía las palabras con las cuales debían rimar, recurso obligatorio en esta etapa, ya que la evaluación del jurado se basaba, entre otras cosas, en los usos ingeniosos de las palabras para armar un mensaje y el *punch-line*, el verso destinado a desacreditar al oponente.

Aquí la figura del host tomaba relevancia al ser el encargado de preparar el ambiente y administrar la *energía* del público para los competidores: *Quiero saber si estás listo para dar tu energía, soltá ese beat pelaa... todos con las manos arriba*. La relación con el público estaba mediada por Misionero-allí donde el escenario y las vallas de contención los distanciaban espacialmente- quién agradecía la presencia, remarcando en varias ocasiones que en Córdoba se vivían las *batallas* de otra manera: *acá se agita de verdad*. Asimismo proponía todo el tiempo que el público levantara las manos, saltara, *vamos a agitar*, que hiciera *ruido* y *más ruido*, generando una atmosfera de sonido envolvente en espacios dedicados para

competidores y otros más amplios para el público, que multiplicaban por diez la cantidad de asistentes de la plaza.

Las vociferaciones y los saltos en el lugar, junto a la base musical a fuerte volumen disponían al público a un estado de entusiasmo y exaltación que llegaba al escenario, permitiéndoles a los competidores enfocarse en la construcción de rimas improvisadas, abandonando el estado cotidiano hacia el de expresión fluida. Los dos competidores se movían circularmente en el escenario. El o la que enunciaba las rimas “perseguía” al contrincante para decirle de cerca las rimas que buscaban desacreditarlo. Ocasionalmente miraban al público, cuando buscaban consolidar un *punch-line* y recibir una *respuesta* sonora en apoyo.

Para uno de los organizadores de Sinescritura, competidor y campeón de eventos de escenario, participar de este tipo de competencia significó *un paso gigante y una diferencia abismal* respecto a su desempeño en la plaza. La serie de tecnologías que habilitaba el evento en escenario implicó nuevos aprendizajes. *Rapear* con micrófono, inexistente en Sinescritura y en muchas competencias de plaza, se volvía una habilidad a aprender. Como así también el escuchar y respirar. El escenario y las luces daban calor, sed y quitaban oxígeno, cuestiones señaladas por el joven que modificaron la forma que venía haciendo freestyle, sobre todo en la entrada y salida de aire. Pero sobre todo, subir al escenario implicaba superar el *nerviosismo* generado por todo el ambiente espectacularizado que posicionaba a estas competencias, según los propios jóvenes, en *otro nivel*.

La *batalla* finalizaba cuando el *tiempo* y las entradas de cada competidor se agotaban. Los competidores se saludaban, mientras el público aplaudía y coreaba el nombre de alguno de ellos. Después de unos minutos, el host acompañaba a los competidores frente al jurado, de espaldas al público. El jurado daba a conocer su veredicto mediante señas realizadas con los brazos o manos. El público nuevamente aplaudía mientras los competidores volvían a sentarse. Uno tras otros, los jóvenes hacían freestyle en las *batallas*, mientras tanto Misionero buscaba mantener la *energía* de la noche, que decaía con el pasar de las horas.

Antes de la final de la noche que consagraba a un ganador, se presentó en el escenario Cold, a rapear dos de sus temas musicales. Cold era freestyler y también

escribía canciones que solía subir a YouTube y luego presentarlas en eventos. Los competidores, el jurado y el host bajaron del escenario. Durante este tiempo, el público se movilizó al ingreso del salón donde estaba la venta de comida y bebida, a precios algo inaccesibles para jóvenes.

A la final llegaron dos competidores no argentinos. La *batalla* se planteaba con diversas modalidades de improvisación para que demostraran sus habilidades en la rima a capela, siguiendo una temática e incluso improvisando por un minuto seguido. La final era la *batalla* más larga de la noche. La reacción y *energía* del público variaba dependiendo los *acotes* de los competidores, pero la expectativa estaba en que surgieran las rimas más agresivas al final. *Un minuto totalmente libre a sangre*, presentó el host a una de las modalidades. Finalmente, el jurado eligió a un ganador que fue abrazado y felicitado por todos los competidores. Misionero agradeció a los trabajadores de T.F.King, a la gente del público por haber ido. La competencia finalizó cerca de las 23:40hs. Los jóvenes, niños y sus acompañantes se retiraban mayoritariamente a pie hacia el centro de la ciudad o hasta la parada de colectivo más cercana.

Las repercusiones de la noche eran inmediatas pero también a largo plazo. Para este competidor *la emoción que me dio ganar una competencia de micrófono la que me inspiró a querer profesionalizarme*, por lo que comenzó a inscribirse y a clasificar en todas las competencias de escenario que podía. Sus experiencias más *lindas* habían sido salir dos veces campeón de la zona en la Red Bull Batalla de los Gallos y viajar a Buenos Aires para la edición nacional. El apoyo de la gente, las fotos que le sacaban, las repercusiones en los medios de comunicación, eran algunas de las experiencias que implicaba esta exposición en los eventos masivos de escenario. 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*.

## **Reflexiones finales**

En esta ponencia caracterizamos las formas de organización de dos competencias: una realizada en la plaza pública y otra en un espacio privado, a partir de la descripción de espacios, tiempos, objetos, gestos y relaciones entre los sujetos

participantes de dos eventos que movilizan diferentes sentidos en la escena del rap y freestyle cordobesa.

Para Blázquez (2020), parte de la magia del montaje de palabras, movimientos, discursos y poderes que realizan los festejos reside en el exceso obtenido a través de la repetición hiperbólica, la amplificación sensorial y la producción de un clímax. Ambas escenas dedicaban considerable tiempo, atención y dedicación a la organización de un momento de encuentro y celebración distinto al cotidiano. Los conjuntos de acciones elegidas por cada uno de los organizadores se asemejaban en cierto punto: en la creación de una atmósfera apropiada, una experiencia corporal y emocional, el fluir de una *energía* buscada y necesaria para el hacer rimas improvisadas, y para lograr la experiencia más significativa de la noche. En el escenario, la puesta en escena de tecnologías tenía el objetivo de crear un ambiente de espectáculo mediante sonidos estridentes, luces, pantallas, gritos y vociferaciones de un número elevado de personas, junto a la figura del host como mediador y administrador de una *energía* estimulada por todo lo anterior. En la plaza, las intensidades de la noche estaban mediadas por la cercanía corporal entre el público y los competidores, los cruces entre los competidores *más experimentados*, las emociones habilitadas por una inscripción abierta y la posibilidad de acceder a las fases finales, y el encuentro entre amigos y amigas, todas expresiones de un *espíritu callejero* valorado en la escena del rap.

Estas experiencias generaban diversos sentidos y prácticas *con* la música: porque si bien el escenario era *otro nivel* que suponía una serie de habilidades a aprender y despertaba un conjunto de emociones, repercusiones y proyectaba el sueño de una carrera profesional; la plaza continuaba siendo el espacio constitutivo de la identidad de estos jóvenes competidores y organizadores, y parte del capital simbólico del freestyler- *el respeto me lo gané en la plaza*-. Era en este espacio donde se gestaba y disputaba el reconocimiento y la reputación como competidores, como también el espacio donde se establecían los vínculos más cercanos con la *gente del ambiente*. Aquí donde se establecían las distinciones entre los *más reconocidos* y los *más nuevos*, se daban los cruces de generaciones. Pero aun así, en estos últimos años las competencias de plaza comenzaron a ser vistas como el recorrido a realizar que

tenía como meta los eventos de escenario; como el espacio donde los competidores se *preparaban* para aspirar a ser reconocidos, para alcanzar sus sueños de hacer música, participar de los grandes eventos, y llegar a más gente. Y esto en parte tiene que ver con la exposición que tienen estos eventos de escenario: multiplican la difusión de una participación, posibilita vivir otras experiencias, tener ingresos económicos, y ubica a competidores la vista de una escena trasnacional en pleno auge, que moviliza miles de seguidores. Ser reconocido supone la posesión de una reputación que venía acrecentándose desde las competencias de plaza pero que logra su punto explosivo en estos eventos masivos presenciales y transmitidos vía streaming.

La relación sucesiva que tienen estas escenas musicales se da en relación a la profesionalización. Por ello jóvenes buscaban estar presente en la mayor cantidad de competencias, lo que suponía la posesión de capitales económicos para poder financiar viajes a otras ciudades como Buenos Aires. En cambio, en Córdoba las oportunidades del mundo de la música eran escasas. El reducido número de eventos de escenario locales, más los arduos filtros para acceder a ellos, destinaban a jóvenes a la autogestión, a la competición y organización de *batallas* en plaza en sus barrios. Aquellos que lograban consagrarse en la escena, los competidores *experimentados*, solían elegir participar de competencias de plaza, guiados por el placer o la nostalgia. De todas maneras, para los organizadores de Sinescritura, la popularización e incremento de competencias y de la práctica de hacer freestyle, hizo que la plaza se encuentre al *mismo nivel* que el escenario: *un tipo la rompe en la plaza, y se sube al escenario y la rompe. Pero antes no era así, antes se practicaba en las plazas para el día de mañana hacerlo bien en un escenario.*

### **Referencias bibliográficas**

- Becker, H. S. (2008) *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.
- Benzecry, C. E. (2012) *El fanático de la ópera. Etnografía de una obsesión*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.

- Blázquez, G. (2020) Introducción. Somos lo que celebramos. En Lugones, M. (Ed), *Celebrar. Una antropología de la fiesta y la performance* (1 ed., pp. 9-27). Editorial UNC
- Blázquez, G. y Castro, C. (2015). *¡Los quiero bien arriba! Gestión de emociones en eventos festivos*. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Hall, E. T. (1972). *La dimensión oculta*. México DF, México: Siglo Veintiuno Editores
- Muñoz Tapia, S. M. (2018) Entre los nichos y la masividad. El (t)rap de Buenos Aires entre el 2001 y el 2018. *Resonancias* vol. 22, n°43, julio-noviembre 2018, pp. 113-131.
- 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-sangrejoven-la-historia-del-quinto-escalon-freestyle-rap-argentina-kingto](https://www.vice.com/es_latam/article/j54gz3/super-sangrejoven-la-historia-del-quinto-escalon-freestyle-rap-argentina-kingto)
- Peterson, R. y Bennett, A. (2004) *Music Scenes. Local, Translocal and Virtual*. Nashville, United States: Vanderbilt University Press.
- Schechner, R. (2000) *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires, Argentina: Libros del Rojas Universidad Nacional de Buenos Aires.
- Vittorelli, L. y Rodríguez, R. (2020) Bailar y competir. Reflexiones comparativas entre una fiesta masiva de música electrónica y una competencia de freestyle en la Córdoba del presente. En Lugones, M. (Ed), *Celebrar. Una antropología de la fiesta y la performance* (1 ed., pp. 229-325). Editorial UNC.