

Los jóvenes y las batallas de Rap: del cara a cara a los medios sociales

Año
2018

Autor
Ferronato, Lautaro

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

CITA SUGERIDA

Ferronato, L. (2018). *Los jóvenes y las batallas de Rap: del cara a cara a los medios sociales*. 20vo Congreso REDCOM. Primer congreso latinoamericano de comunicación de la UNVM. Comunicaciones, poderes y tecnologías: de territorios locales a territorios globales. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Los jóvenes y las batallas de Rap: del cara a cara a los medios sociales

Resumen:

Abordaremos el fenómeno de la comunicación en las batallas de rap y cómo los grupos sociales que llevan adelante estas prácticas se apropian de las redes sociales.

Los llamados medios sociales abrieron el camino a novedosas formas de comunicación y a nuevas formas de producción y consumo cultural. Los nuevos modos priorizan la comunicación de muchos a muchos y en este contexto los contenidos que generan los jóvenes se presentan como relacionales, participativos, autoexpresivos y autorreferenciales.

La actual ecología de medios lleva a que también las narrativas (entendiéndolas como manera de contar historias, de usar el lenguaje y de organizar la experiencia) cobren nuevas características. Así, por ejemplo, los jóvenes en calidad de usuarios amateurs pueden compartir sus contenidos con facilidad compitiendo con la industria en la misma pantalla, es decir que los self-media se mezclan con los mass media.

En el fenómeno de las batallas de rap dos personas se enfrentan cara a cara a través de rimas. El caso pone de manifiesto como diálogos, que hoy tienen lugar entre las prácticas de los jóvenes en las calles, y pueden ser fácilmente ligados a la oralidad, a la presencia física, a la corporeidad y a distancias acotadas tan particulares, hoy se tiñen con la presencia de los nuevos modos de producción de prácticas y consumo culturales. Las batallas de rap permiten pensar la performatividad en la era digital y visibilizan la coexistencia entre el mundo físico y el online.

Palabras clave: jóvenes – corporeidad – performance – self-media - redes sociales - medios sociales - Rap.

Autor:

Lautaro Ferronato - Universidad Nacional de Rosario
lautaroferronato@gmail.com

Licenciado en Comunicación Social de la UNR. Miembro del proyecto de investigación sobre Prácticas de comunicación, consumo y producción cultural de los jóvenes en los medios sociales. Miembro del equipo de investigación sobre Estudios de Comunicación en Medios Sociales (ECOMS) y del Observatorio de Medios de la Facultad de Ciencia Política y RR.II.

Introducción:

Este artículo parte del marco teórico de la tesina de grado que se centra preponderantemente en los modos de comportamiento no verbal, lo cual es puesto en diálogo con los últimos avances del proyecto de investigación que el autor integra desde hace un tiempo y que estudia las prácticas de comunicación, consumo y producción cultural de los jóvenes en los medios sociales.

Nos proponemos aquí pensar la comunicación en una práctica que actualmente algunos grupos de jóvenes llevan a cabo en calles, plazas y parques: las batallas de rap “freestyle”.

En el fenómeno de las batallas de rap “freestyle” dos personas se enfrentan cara a cara a través de rimas improvisadas con una base musical de fondo generalmente producto del beatbox realizado por un tercero. Además, en estos diálogos, también pueden hacerse presentes otros a modo de público y hasta de jurados si se tratase de una competición.

Las reflexiones de Winkin entorno al telégrafo y la orquesta, el concepto de performance en Goffman, las consideraciones entorno al uso del espacio en Descamps, y la mirada para Leopoldo García y Tomás Motos, entre otros, permiten un acercamiento a lo comunicacional del cara a cara en las batallas de rap. Sin embargo partiendo de esas aproximaciones y a través de una etnografía virtual de medios sociales pertenecientes a raperos, organizadores y competencias de rap a nivel nacional (El Quinto Escalón) e internacional (RedBull Batalla de los Gallos) se pone de manifiesto cómo las interacciones en esta práctica particular a primera vista tan ligada a la presencia física se realiza muy pendiente de los nuevos modos de producción de prácticas y consumos culturales.

Así, este intercambio de rimas nos lleva a reflexionar cómo es que ciertos grupos sociales de jóvenes se apropian de las llamadas redes sociales para continuar con las narrativas de la forma de expresión que les apasiona y todos llamamos “Rap”.

Los siguientes apartados son solo un esfuerzo por desmenuzar lo que ocurre en un ida y vuelta constante entre lo presencial y lo online.

El cara a cara:

El clásico texto de Winkin sobre el telégrafo y la orquesta puede ayudarnos a pensar de modo amplio y general, y a través de reconocidos esquemas comunicacionales, que es lo que sucede en una batalla de rap freestyle llevada a cabo por jóvenes raperos en plazas, parques o calles.

En aquel texto el autor establece una diferenciación entre el modelo telegráfico o lineal de la comunicación de Shannon y el orquestal, circular y retroactivo de la Escuela de Palo Alto. Los teóricos de este segundo modelo reaccionaban contra el primero diciendo que la concepción de la comunicación entre dos individuos, como transmisión de un mensaje sucesivamente codificado y después decodificado reanima una tradición filosófica que concibe al hombre como un espíritu enjaulado en su cuerpo que emite pensamientos en forma de ristas de palabras. La crítica está en que esas palabras que salen por un orificio ad hoc, son recogidos por embudos también ad hoc que las envían al espíritu del interlocutor y este

las analiza y extrae su sentido, lo cual supone pensar a la comunicación como un acto verbal, consciente y voluntario. Por el contrario, la Escuela de Palo Alto proponía que como es imposible dejar de comportarse no es posible dejar de comunicar (Watzlawick, Bavelas, Jackson Don, 1991, p, 50) y de esto se desprende la concepción de comunicación como todo integrado, es decir, como un proceso social permanente que integra múltiples modos de comportamiento: la palabra, el gesto, la mirada, el espacio interindividual, entre otros. (Winkin, 1982)

Observando varios fragmentos audiovisuales de batallas de rap subidos a la cuenta oficial de YouTube de El Quinto Escalón, una competencia de raperos surgida en 2012 en Parque Rivadavia, ubicado en barrio Caballito en Buenos Aires, Argentina y que se despidió en 2017 llenando el Estadio Malvinas Argentina, cuesta renunciar al mencionado modelo telegráfico para explicar lo que comunicacionalmente sucede en una batalla de este tipo, sin embargo el modelo orquestal ofrece una visión más global y contextual para lo que ocurre en estos particulares encuentros.

En general, podríamos decir que estos intercambios de rimas se establecen por turnos. Primero rapea uno y el otro escucha (incluso en aquellas batallas 2v2, siempre es uno del equipo el que rapea y los demás escuchan). Luego se produce lo que se denomina la “réplica” y con esto se invierten los papeles: el que escuchaba ahora rapea y el que rapeaba ahora escucha. Los roles están definidos, siempre hay un emisor y un receptor. En las rimas del segundo que rapea suele haber claras referencias a aquello que su rival e interlocutor pronunció en un primer momento. Con lo cual podemos suponer que sucede aquello que criticaba Palo Alto: podríamos pensar en un tiempo para codificar y decodificar el mensaje. La oralidad es por supuesto aquí un aspecto muy importante.

No obstante, los raperos no están solos en los registros observados. Los rodea una gran cantidad de gente a modo de público y algunos como jurados. La gente reacciona a las rimas, grita cosas, hace ruido. La improvisación se da de acuerdo a lo que ocurre en el particular momento de esa interacción, quien rapea se sirve de todo eso. Así, el raperos que escucha puede que no hable mediante palabras durante la puesta en escena del rival, pero el cuerpo no puede no hacerlo: caminan, mueven las extremidades, las caras manifiestan múltiples expresiones, etc. Considerando estos aspectos, la idea de linealidad deja lugar a la orquestal: comunicación como todo integrado, como una gran puesta en común, comunicación como conducta. Conductas que retroalimentan todo el tiempo lo que ocurre y restan a codificaciones y decodificaciones definidas, llevando a que se pierda el principio y el final claro de la comunicación establecida y dejando tan solo individuos que participan de ella.

Muchas veces clasificado dentro de la Escuela de Palo Alto, Erving Goffman ofrece una batería de conceptos interesantes para aplicar en la exploración de este cara a cara. Así, en un sentido goffmaniano, podemos decir que los raperos que intercambian rimas y los organizadores del evento, que son quienes están en el centro de escena, llevan a delante toda una “performance”, es decir, una actuación. Esto es “toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un periodo señalado por su presencia continua ante un conjunto particular de observadores y posee cierta influencia sobre ellos” (Goffman, 1997, p, 33-34).

Herrera Gómez y Soriano Miras (2004), nos ayudan a terminar de explicar el concepto:

“En las diferentes situaciones de interacción todo individuo se presenta a sí mismo, a través de sus acciones, que por ello son siempre comunicativas. Dicha acción tiene como finalidad presentar un determinado perfil de persona caracterizada por ciertos atributos positivos. Su intención es que tal pretensión de “identidad” sea tomada seriamente y, con tal fin, busca gestionar y controlar lo más posible -mediante sus acciones y comportamientos- la “impresión” que los otros recaban de él” (p, 62-63).

Y eso es precisamente lo que sucede en el intercambio de rimas. Veamos dos ejemplos sencillos:

- En una de las batallas analizadas el rapero y también uno de los organizadores de El Quinto Escalón, MUPHASA, pronuncia lo siguiente durante su tiempo asignado *“Es el Luchito, ya se volvió un mito, está como quiere, parece un angelito, viene con su poca estatura a decir que hacer el lindo, que fuma birra que también toma porrito ¿se entiende? está mezclado, todo lo que digo hermano está descontracturado (...)”*. LUCHO el rapero rival, en su réplica, dice lo siguiente: *“Qué quieres que te diga negro, entro y yo doblego. A este rapero voy a prenderlo fuego. Acomodo a todos los bobos y sabe que él es un cono, uno más en mi campo de juego (...) Hago que toda la gente ya lo entienda, el Luchito un mito, pero le gana al organizador, queda como el mejor y es una leyenda”*.
- En otro de los registros observados, el rapero PAULO expresa: *“Te voy a mostrar que en esto yo si no aseguro y que tengo mi rap y prometo con todo mi flow sacarlo pal jugo. Tuviste un buen tema DUKI, eso lo juro, el mío está llegando, lento pero seguro”*. En la réplica, su rapero rival, DUKI, contesta: *“No hables de tu tema bro, menos si es una copia, yo prefería que hagas cosas que sean más propias, muy bueno tu flow muy poca variaciones, repite todo los patrones en todos los renglones, en cambio yo, tengo todo él microphone (...)”*.

Los jóvenes raperos no hacen en sus rimas otra cosa que una actuación, una presentación de su persona ante el público, es decir, el o los raperos rivales, su compañero en caso de batallas dobles, el jurado y los espectadores. En sus rimas, los raperos, presentan ciertos atributos positivos sobre ellos, sobre lo que son, lo que hacen en sus vidas y en particular sobre su estilo personal rapeando y sobre su relación con el rap y con el hip-hop, como los entienden, y cómo definen su práctica. Y a su vez, y esto se ve mucho con las réplicas de las batallas, lo hacen mientras intentan hacer caer la construcción, la presentación y la performance del rival.

Como elemento que confluye en la actuación/performance, Goffman (1997) introduce el concepto de “front” o “fachada”, esto es “la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación”. Distingue también las partes de esta fachada: en primer lugar habla del “setting” o “medio” por lo cual se refiere al mobiliario, decorado, equipos y elementos del trasfondo escénico que proporciona el escenario donde se desarrolla la acción humana. En segundo lugar habla de la “fachada personal” que son los otros elementos de la dotación expresiva, son los que se identifican íntimamente con el actuante mismo y que naturalmente le siguen a donde vaya. Entonces, parte de la fachada personal serían, por ejemplo: las insignias del cargo o rango, el vestido, el sexo, la edad y las características raciales, el tamaño y el aspecto, el porte, las pautas del lenguaje, las expresiones faciales, los gestos corporales, etc. (p, 33-39)

Llevando estas ideas a las batallas analizadas de El Quinto Escalón. Por un lado podemos decir que al medio lo constituye el trasfondo de la parte del Parque donde se juntaban los jóvenes, como la estructura edilicia, los bancos, escalones, luminarias, y ubicación de las cámaras. Por otra parte, un ejemplo de fachada personal, puede verse claramente con los organizadores, Alejo y Muphasa, y en los jurados y beatboxers oficiales de la competencia, todos siempre en el centro de la escena, al lado de las batallas, y en la mayoría de ellas luciendo diverso merchandising de la competición. Todos elementos que colaboran y sostienen sus roles de organizadores. El trasladar de estas últimas ideas al caso de estudio puede parecer obvio, sin embargo volveremos a señalar estos conceptos pero ya en terrenos que no corresponden estrictamente a la presencia física entre los raperos.

Para continuar con la exploración de este cara a cara parece oportuno traer a colación a algunos otros autores ligados al ámbito de los modos de comportamiento no verbal. Jiménez Páez (2014) ofrece en su tesina una clasificación de la comunicación no verbal de Knapp. En ella, entre varios elementos nos habla de cinésica como los “movimientos del cuerpo realizados ya sea mediante las extremidades, expresiones faciales, gestos, conducta de los ojos y la postura”; nos habla de paralenguaje como los “aspectos no somáticos del habla, como el tono, volumen, la voz, el ritmo, el timbre y los silencios”; y también de proxémica como el “análisis del uso y percepción del espacio personal”. (p, 14-15)

El paralenguaje posee una función muy importante, acentúa las partes del contenido a destacar. Generalmente el ascenso del volumen de voz en el mensaje persigue una especie de remate en la rima que termina en el refuerzo de la propia performance o apunta a hacer caer la del rapero rival. Los silencios, el timbre, el tono y el ritmo también son elementos a tener en cuenta que se desarrollan en sintonía con el sentido de los mensajes que se quieren transmitir y con la base del beatboxer en ejecución.

Siguiendo a Descamps (1993) vemos que el uso y percepción de los espacios personales también comunica y de acuerdo a los registros audiovisuales observados de El Quinto Escalón, podemos estimar que las distancias entre los raperos en batalla, varía entre lo que el autor denomina distancias “íntimas” y “personales” hasta una de tipo “social cercana”. Las íntimas, se tratan de distancias caracterizadas por el peligro de las evocaciones; las personal cercana por la confianza; la personal lejana por la intención de confidencia pero por la aparición de la desconfianza; y la social cercana por mantener al otro a distancia. La distancia que existe entre el público y el rapero se asemeja a lo que el autor denomina una distancia “social lejana” en la que una mirada constante es el único vínculo con la otra persona. (p, 126-128)

Lo cinésico en el intercambio de rimas ofrece una gran cantidad ilustradores, es decir “movimientos directamente vinculados al habla, que sirven para ilustrar lo que se dice verbalmente” y a su vez de una gran cantidad de manifestaciones de afecto en el rostro de los involucrados (Verón, Eliseo; Prieto, Luid. K; Ekman, Paul, 1971, p, 63-66). También juegan un papel muy importante los movimientos en los brazos y en particular el de la mirada. Al respecto, García y Motos (1990) dicen que mirar es tocar a distancia y que cuando hablamos miramos a los ojos de nuestro interlocutor para demostrar que el canal de comunicación continúa abierto. (p, 29) Siguiendo los registros audiovisuales consultados esa apertura resulta algunas veces fundamental en la solicitud de apoyo del rapero al espectador a modo de que estos legitimen positivamente la actuación que este realiza.

Hacia los medios sociales:

Son los mismos elementos no verbales señalados los que visibilizan la importancia de los nuevos modos de producción y consumo cultural en el desarrollo de los casos de batallas de Rap analizadas.

En varios videos de El Quinto Escalón los organizadores miran a la cámara y saludan agradeciendo, detrás de ellos se ve la gran masa de espectadores que los rodea y concurría a las competencias. Pero en los discursos de presentación de las batallas, en buena medida, la mirada de los organizadores no se dirige al público ahí presente. Alternan la mirada, no los olvidan, pero muchas veces en el comienzo de la oratoria la mirada no está con ellos y Para Motos y García (1990) esquivar la mirada por el contrario que mantenerla, manifiesta la repulsiva al diálogo. La mirada está en las cámaras. La apertura del canal de comunicación, por el contrario, se realiza, en muchos momentos, para con los espectadores que están del otro lado. A la “familia de El Quinto” (como pronuncia uno de los organizadores en los registros observados) la conforma no solo el público que está en el parque sino también el que está en los redes sociales oficiales de la competición.

Uno de los raperos, en una de las batallas observadas, rapeaba mirando a su rival, en un momento mira a cámara y pronuncia “*Filmen su derrota que hoy sale en HD (...)*”. Hasta en las actuaciones de los improvisadores se tiene en cuenta la cámara. Cámaras que captan lo que luego se subirá como contenido a los medios sociales. En las batallas de El Quinto, se presta mucha atención a la realización para estos medios.

El Quinto Escalón es un buen ejemplo de las nuevas prácticas de comunicación, consumo y producción cultural que los jóvenes realizan en los medios sociales. Nos encontramos en él con contenidos creados por jóvenes en calidad de usuarios amateurs.

En este sentido, Comba y Toledo (2017, p. 4) nos dicen que los jóvenes que participan de las redes sociales operan en pequeños grupos como parte de una comunidad. Y que sus conversaciones ahora están en el mismo medio donde encontramos información producida profesionalmente por periodistas y editores culturales. Es decir, lo que tradicionalmente entendemos como contenidos. Siguiendo a Castells (2007) los autores completan la idea: los self-media y mass-media se mezclan, y esto constituye un fenómeno completamente nuevo ya que no estamos habituados a que suceda.

De Certeau hablaba de los andares por la ciudad, podemos pensar ahora en los andares de los jóvenes por la red, y a esta como un espacio de transformaciones, apropiaciones, intervenciones y producciones. Los jóvenes transeúntes de la red son al mismo tiempo tanto usuarios, consumidores como productores de bienes culturales. (Comba y Toledo, 2017, p. 3)

Quizás la idea de Comba y Toledo (2017) sobre que los jóvenes buscan reforzar los lazos con sus grupos de pertenencia y las plataformas que habitan les producen una combinación de entretenimiento y actualización permanente, es decir, de estar al día con la comunidad que integran, puede verse reflejada en las prácticas realizadas por los grupos sociales de jóvenes

ligados al rap. Las interacciones entre usuarios en los vídeos analizados, comentando y opinando sobre las batallas, manifestando seguir viendo los videos aún tiempo después de que la competencia de El Quinto Escalón llegara a su fin, pueden ilustrar esta cuestión.

Las múltiples referencias y observaciones de videos que realizamos parecen oportunos para introducirnos en lo narrativo de estos productos. Las narraciones constituyen una manera de usar el lenguaje y, por consiguiente, un modo de organizar la experiencia. Vivimos la mayor parte de nuestras vidas en un mundo que vamos construyendo según las normas y los mecanismos de la narración, es decir, damos sentido al mundo y a nuestras acciones contando historias, usando el modo narrativo de construir la realidad. Y las narrativas van cambiando a medida que emergen nuevas tecnologías del conocimiento o, dicho de otra manera, de acuerdo con el tipo de tecnología intelectual hegemónica en cada época. Así, las narrativas de la oralidad son diferentes a las impresas y a las que hoy están experimentando los jóvenes en la ecología de medios que instaura la comunicación digital. (Comba y Toledo, 2017, p. 6)

Siguiendo a Tognazzi Drake, los investigadores de la UNR sostienen:

“Hoy las narrativas audiovisuales están cambiando en un doble sentido. Por un lado, porque ahora, en el ambiente digital, hay múltiples lenguajes para armar los relatos, bajo la lógica de remix. Actualmente los jóvenes se exponen al mundo a través de todo tipo de cámaras, crean contenidos usando herramientas digitales y, al hacerlo, van reinterpretando, remezclando, reescribiendo todo tipo de historias. El proceso de apropiación y creación que se daba en la intimidad ahora encuentra un público, ya que en calidad de usuarios amateurs los jóvenes pueden publicar y compartir sus contenidos con mucha facilidad en los medios sociales, compitiendo con la industria en la misma pantalla”. (Comba y Toledo, 2017, p. 6)

En los medios sociales, raperos, organizadores, fans, interesados del rap y demás votan, siguen, dejan de seguir, invitan a poner me gusta, etiquetan, comparten, etc. Todo esto son ejemplos de nuevos contenidos de las plataformas de medios sociales. Y estos contenidos son relacionales porque decir algo es hacer algo con otros miembros de una comunidad; son participativos porque en estas plataformas participar es comentar, integrar ideas, pertenecer y construir identidad; y por último, además, son autoexpresivos y autorreferenciales. (Comba y Toledo, 2017) Aunque ahora pensando en actuaciones en un plano digital, las últimas dos características también podrían atribuírseles al contenido de las rimas pronunciadas en el orden físico de interacción.

El caso de las batallas de rap nos lleva a revisar las diferencias entre la performance cara a cara y la performance en medios sociales. Son muchos los académicos que señalan la pertinencia de los conceptos de Goffman para pensar lo que ocurre en las redes sociales, aún así cuando su teoría haya sido elaborada pensando en actuaciones realizadas en el orden de lo presencial. Dijimos que el contenido de las rimas incluye referencias a la producción de los contenidos en las redes, pero también incluyen referencias a las actuaciones que se llevan adelante en esos medios. Las actuaciones en el orden físico van de la mano con las de los ámbitos digitales.

Cuando pensábamos la performance en la exploración del cara a cara en el apartado anterior decíamos que los raperos, a través de sus rimas, realizaban una presentación de sí mismos para el público. Ahora bien, varios de los raperos y organizadores presentes en las batallas analizadas poseen redes sociales. En ellas la persona continúa expresando su identidad por

medio de su actividad online, ofreciendo una performance de sus gustos y aficiones. Y lo hace a través de los estados, comentarios, frases, fragmentos de películas o videoclips, anuncios, recomendaciones de enlaces, fotos personales, etc. En las redes sociales, de igual manera que en el entorno presencial, la comunicación se vuelve un “manejo de las impresiones”. (Javier Serrano-Puche, 2012, p. 6)

En el primer apartado mencionamos los elementos de una performance, hablamos ahí de fachada, siendo el medio y la fachada personal partes constitutivas de esta. Sí en el orden presencial el medio era el trasfondo escénico del parque, en el plano de las actuaciones en los medios sociales, siguiendo a Serrano-Puche (2012):

“el medio equivaldría por tanto a la arquitectura web de cada red social que condiciona de antemano las posibilidades interpretativas del usuario. Junto con la información que pueda o no incluir de manera estable en su perfil, tendrá que afrontar además en algunos casos limitaciones textuales (los 140 caracteres de Twitter), la posibilidad o no de “subir” fotografías, videos, la capacidad de integrar su actividad en otras aplicaciones, juegos y webs (recomendación de lecturas, etc.)” (p. 8)

Cuando nos referimos a la fachada personal hicimos referencias a la vestimenta de los organizadores de la competencia como elementos que colaboraban en la presentación de los roles que ejecutaban. En su Instagram, por ejemplo, MUPHASA, como vimos, uno de los organizadores, comparte muchos fragmentos como los que analizamos en YouTube, y fotos con remeras y anillos con el logo de la competición.

Sobre la fachada personal, Serrano-Puche (2012) nos dice que es el punto en donde más se advierten las diferencias entre la comunicación presencial y la comunicación mediada por la tecnología digital. Y esto porque en la segunda es más fácil llevar a cabo operaciones de modificación y ocultamiento de la identidad.

Así, por ejemplo, en los registros de batallas observados, uno de los raperos de nombre KLAN se muestra serio, firme, distante, no choca los puños entre rima y rima como lo hacen otros raperos, sin embargo en su perfil de Instagram se muestra agradecido, sonriente junto a niños, feliz junto a su familia. Y esto no se trata de otra cosa que de modificaciones de la identidad y elecciones que definen las construcciones de los personajes que se presentan.

Para Herrera Gómez y Soriano Miras (2004, p 63), siguiendo a Goffman “el individuo no solo trata de acreditar una cierta imagen de sí, contextualmente, siempre proyecta una propia definición de la situación”. Serrano-Puche (2012) añade que lo hace escogiendo una máscara que se ajuste al contexto de la interacción y a las impresiones que quiere causar en los demás. Para Serrano-Puche, a esto el individuo lo hace también en las redes sociales y al respecto expresa:

“Sin embargo, a diferencia de la comunicación offline, las peculiaridades del medio digital (caracterizado por su arquitectura en red, donde unas interacciones/nodos nos llevan a otras), permiten que uno se construya una “máscara” con mucha mayor facilidad y rapidez, incluso varias simultáneamente en diferentes espacios de interacción y no siempre coherentes entre sí. Por eso, de manera intencional o no, puede resultar difícil dar consistencia a la representación del “yo” en esta multiplicidad de contextos”. (p. 4)

Esta cuestión puede verse en uno de los registros. En una de las batallas el rapero MKS le dice al rapero KLAN: *“Después de tantas ediciones corridas de eventos de ganarte, estás pensando publicar en Facebook de nuevo retirarte, bobo, no servís para esta disciplina”*. En otra de las batallas el rapero WOLF también le dice al rapero KLAN: *“esta bien, te das cuenta que sos un careta y te contradecís cuando quieres hablar de la rima improvisada. Porque su voz interior le dice que es hoy el día que dice que deja la compe y en la próxima aparece como si nada”*. En ambas citas, los raperos refieren a lo mismo. Es que hace un tiempo atrás KLAN había publicado en Facebook que se retiraba y luego no sucedió, apareciendo en competencias. El hecho no fue pasado desapercibido por los raperos rivales y utilizado en contra de sus performance en el Parque. La dificultad de no poder sostener lo que se dijo en los contextos online, le ha traído al rapero KLAN, varias rimas alusivas al tema a las que tuvo que hacer frente en sus batallas.

Siguiendo a Goffman, Serrano-Puche (2012), dice que la presentación de la persona en la vida cotidiana tiene una dimensión relativa al espacio donde tiene lugar la actuación. Así nos habla de dos grandes regiones: el escenario o front region y el trasfondo escénico o backstage. El escenario es el lugar donde tiene lugar la actuación y los bastidores en cambio es donde el actor puede descansar, quitarse la máscara, abandonar el texto de su parte y dejar a un lado su personaje. Trasladando estos conceptos a las interacciones digitales, para el autor:

“las redes sociales serían el escenario donde se da la representación del personaje por parte de actuante, mientras que los bastidores serían su vida presencial u offline, desde la cual accede a la escena digital cada vez que interactúa en el entorno online. También formaría parte del trasfondo escénico el tiempo dedicado a la configuración y actualización de la información que aparece en el perfil del usuario, antes de hacerla pública, y el tiempo que permanece conectado pero sin actuar, sino como mero espectador de las representaciones de otro personaje”. (p. 7-8)

La etnografía virtual realizada del caso de las batallas de rap nos permite entrar en debate con el autor. Lo que hace Serrano-Puche es un traslado de los conceptos goffmanianos a las redes sociales. Pensando en órdenes de interacción físicos exclusivos, bien podríamos decir también que el escenario de una batalla de rap podrían ser las plazas, calles y parques, y que al bastidor lo representan los actores en sus casas, en otros espacios donde bien pueden practicar en la soledad, en los momentos en los que no están rodeado de sus pares en medio de una batalla de rimas. No obstante esto, nos parece que las cuestiones a preguntarse son las siguientes: ¿los escenarios donde llevamos adelante las representaciones de los personajes que realizamos ahora se tratan solamente de redes sociales? ¿No constituyen escenarios válidos tanto los diferentes contextos de lo digital como los del orden de lo presencial? ¿Estamos realmente en los bastidores una vez publicamos y solo nos dedicamos a observar como espectadores? ¿Es posible estar en los bastidores con los actuales modos de producción, consumo y comunicación?

Las batallas de El Quinto Escalón, nos ofrece algunos hechos para reflexionar. Por ejemplo, ¿pudo acaso la actuación del rapero KLAN en las redes sociales pasar desapercibida? ¿No quedan ciertos contenidos disponibles para la consulta de otros usuarios una vez son publicados? ¿No son consultados? Imaginemos que KLAN publicó y se desconectó ¿Quiénes vieron el anuncio de su retiro en Facebook no recibieron impresiones de su persona aún así él

no estuviera en línea? ¿Su actuación online no repercute luego en las actuaciones de él y en las de sus rivales?

La competencia de Rap internacional conocida como la Red Bull Batalla de los Gallos, también nos ofrecen material interesante. En 2016 (y plataformas de este estilo, siguen vigentes en la actualidad) el sitio web de la misma publicaba una nota que promocionaba batallas de rap online. Mediante webcam y micrófono, los usuarios podían hacer duelos de freestyle con personas de todo el mundo. Los que más duelos online conquistaran, más chances tenían de formar parte de la lista de freestylers que competirían en importantes escenarios. Es decir que las prácticas online conducían a las prácticas en el orden de lo presencial.

Asistimos a una comunicación de muchos a muchos (2017, Comba y Toledo) en la que como vimos lo online lleva a lo presencial, pero a su vez, también, lo presencial lleva a lo online, y muestra de esto son la compleja y enorme producción de usuarios amateurs que existe en las redes creando nuevos contenidos (textos, audios, videos, memes, etc) ligados a las competencias de rap nacionales e internacionales y a la figura de los raperos.

Entonces, siguiendo a Turkle, Comba y Toledo (2017, p. 5) expresan: “El ser, ahora adherido a sus dispositivos, ocupa un espacio liminal entre lo real/físico y su vida en la pantalla. El ser participa en ambos dominios al mismo tiempo”.

Como dice Serrano-Puche en un paper que escribe un año después que el texto con el que entramos en debate: las relaciones sociales ya están hibridadas entre lo online y lo offline. El medio online está consolidado como un nuevo espacio. Las interacciones que tienen lugar en este entorno digital son erróneamente calificadas como virtuales pero son tan reales como las que se llevan a cabo en el mundo de lo presencial, la diferencia está en que estas no tienen la corporeidad que acompaña a las relaciones en el mundo físico. En las interacciones mediadas por la tecnología, las personas pueden controlar el grado de implicación a asumir, mucho más que en los encuentros cara a cara, atados a las exigencias de la corporeidad y la simultaneidad temporal de las interacciones del mundo físico. Así, las interacciones digitales no facilitan una comunicación a la vieja usanza que comprometía mucho al yo sino que facilitan una comunicación fragmentaria, cambiante, efímera y removible. (2013, p. 353-355)

Bibliografía:

Comba, Silvana y Toledo, Edgardo (2017), De los mass-media a los self-media: contenidos relacionales en los nuevos medios, en libro del Foro de Periodismo Digital 2017.

Descamps, Marc-Alain (1993), El lenguaje del cuerpo y la comunicación corporal, Editorial: Deusto.

García, Leopoldo y Motos, Tomas (1990), Expresión corporal, Editorial, Alhambra.

Goffman, Erving (1997), La presentación de la persona en la vida cotidiana, Buenos Aires, Amorrortu.

Herrera Gómez, Manuel y Soriano Miras, Rosa María (2004), La teoría de la acción social en Erving Goffman, papers 73 (59-79), Universidad de Granada, Departamento de Sociología.

Jiménez Páez, María José (2014), Estudio de la comunicación en el arte de la Capoeira: Caso grupo Rumi Zumbi-Quito, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.

Serrano-Puche, Javier (2012), La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman, Anàlisi Quaderns de comunicació i cultura.

Serrano-Puche, Javier (2013), Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad, Historia y Comunicación Social, Vol N° 18 Especial Noviembre, Págs. 353-364, Universidad de Navarra.

Verón, Eliseo; Prieto, Luid. J; Ekman, Paul (1971), Lenguaje y Comunicación Social. Tema: “Origen, uso y codificación: Bases para cinco categorías de la conducta no verbal” de Paul Ekman y Wallace V. Friesen, Editorial Nueva Visión.

Watzlawick, Paul; Bavelas, Janet; Jackson Don (1991), Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas, Barcelona, Editorial Herder.

Winkin, Yves (1982), “El telégrafo y la orquesta” en La nueva comunicación, Barcelona, Kairós.

Material audiovisual:

REPLIK LUCHO MUPHASA NERO TESIS - FINAL 1VS1 ESPECIAL GMTM (Torneo 2016) - El Quinto Escalon:

<https://www.youtube.com/watch?v=-UFGwCK90AY>

KLAN & REPLIK vs TRUENO & UNDERDANN - FINAL (2VS1 - 11/12) - El Quinto Escalon:

<https://www.youtube.com/watch?v=NZ0I2GHgavU&t=326s>

KLAN REPLIK vs TUQU NACHO - SEMIFINAL (Pretemporada 2vs2 2017) - El Quinto Escalón:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q2SiqhuM0X4>

MKS & DUKI vs BEELZE & PAULO - SEMIFINAL (Pretemporada 2vs2 2017) - El Quinto Escalón:

<https://www.youtube.com/watch?v=nVzo2sN9KnA>

KLAN vs WOLF - FINAL (5E x ACRU) - El Quinto Escalon:

<https://www.youtube.com/watch?v=3PwxOaNyIDo>

KLAN vs MKS - 4tos Fecha 6 (Torneo 2016) - El Quinto Escalon:

<https://www.youtube.com/watch?v=YWt0hZZbTKs>

Otras fuentes:

Nota: La Batalla de los Gallos comienza online, 31 de julio de 2016.
<https://www.redbullbatalladelosgallos.com/noticias/la-batalla-de-los-gallos-comienza-online>

Plataforma Urban Roosters: <https://www.urbanroosters.com/#/training#0>