



Detalles sobre la publicación, incluyendo instrucciones para autores e información para los usuarios en: <http://espacialidades.cua.uam.mx>

**Cristian Daniel Torres Osuna y Crystian Gilberto Velazco Salazar (Universidad Autónoma de Sinaloa)**

**Hiphop en México: El establecimiento de la FMS y la profesionalización del campo del freestyle**  
pp. 04-15

Fecha de publicación en línea: junio 2022

DOI: <https://doi.org/10.24275/uam/cua/dcsh/esp/2022v12n1/Torres>

© Cristian Daniel Torres Osuna y Crystian Gilberto Velazco Salazar, 2022. Publicado en *Espacialidades*. Todos los derechos reservados. Permisos y comentarios, por favor escribir al correo electrónico: [revista.espacialidades@cua.uam.mx](mailto:revista.espacialidades@cua.uam.mx)

**ESPACIALIDADES.** Volumen 12, Núm. 01, enero-junio de 2022, es una publicación semestral de la Universidad Autónoma Metropolitana, a través de la Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Ciencias Sociales. Con dirección en [Prolongación Canal de Miramontes No. 3855, Col. Ex Hacienda de San Juan de Dios, Tlalpan, C.P. 14387](#) y [Av. Vasco de Quiroga No. 4871, Col. Lomas de Santa Fé, Cuajimalpa, C.P. 05300, Ciudad de México, México](#). Página electrónica de la revista: <http://espacialidades.cua.uam.mx>

y dirección electrónica: [revista.espacialidades@cua.uam.mx](mailto:revista.espacialidades@cua.uam.mx). Responsable: Dra. Fernanda Vázquez Vela. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo del Título número 04-2018-072414222300-203, ISSN: 2007-560X, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: María Fernanda Flores Torres (Dendrita Publicidad S. A. de C. V.), [Temístocles núm. 79, int. 3, Colonia Polanco IV Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11550, Ciudad de México](#); Fecha de última modificación: junio del 2022. Tamaño de archivo 495 KB.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del comité editorial.

Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

## Directorio

**RECTOR GENERAL:** Dr. José Antonio De los Reyes Heredia

**SECRETARIA GENERAL:** Dra. Norma Rondero López

## Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa

**RECTOR:** Mtro. Octavio Mercado González

**SECRETARIO DE UNIDAD:** Dr. Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo

## División de Ciencias Sociales y Humanidades

**DIRECTOR:** Dr. Gabriel Pérez Pérez

**JEFE DE DEPARTAMENTO:** Dr. Rafael Calderón Contreras

## Revista Espacialidades

**DIRECTORA:** Dra. Fernanda Vázquez Vela

**ENCARGADA DE LA EDICIÓN:** Lic. Gabriela Eugenia Lara Torres

**ASISTENTE EDITORIAL:** Mtra. Evelyn Guadalupe Cazares Jiménez

**ADMINISTRACIÓN DEL SITIO WEB:** Ing. Alan Erick Salgado Vázquez

**EDICIÓN TEXTUAL Y CORRECCIÓN DE ESTILO:** Lic. Gabriela Eugenia Lara Torres

**FOTOGRAFÍA DE LA PORTADA:** © 2018 Pawel Czerwinski en Unsplash, [https://unsplash.com/es/@pawel\\_czerwinski](https://unsplash.com/es/@pawel_czerwinski)

**COMITÉ EDITORIAL:** Dra. Montserrat Crespi-Valbona (Universitat de Barcelona, España), Dra. Verónica Crossa (El Colegio de México, México), Dra. Marta Domínguez Pérez (Universidad Complutense de Madrid, España), Dr. Marco Aurelio Jaso Sánchez (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa, México), Dra. Graciela Martínez-Zalce (Universidad Nacional Autónoma de México, México), Dr. Alejandro Mercado (Universidad Nacional Autónoma de México, México), Dr. Jorge Montejano Escamilla (Centro de Investigación en Geografía y Geomática "Ing. Jorge L. Tamayo", México), Dra. Analiese Marie Richard (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa, México), Dra. Rocío Rosales Ortega (Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, México), Dr. Vicente Ugalde (El Colegio de México, México).

**COMITÉ CIENTÍFICO:** Dr. Tito Alegría (Colegio de la Frontera Norte), Dra. Miriam Alfie (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa), Dr. Mario Casanueva (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa), Dra. Claudia Cavallin (Universidad Simón Bolívar, Venezuela), Dr. Humberto Cavallin (Universidad de Puerto Rico), Dra. Flavia Freidenberg (Universidad de Salamanca, España), Dra. Clara Irazábal (Columbia University, Estados Unidos), Dr. Jorge Lanzaro (Universidad de la República, Uruguay), Dr. Jacques Levy (École Polytechnique Fédérale de Lausanne, Francia), Scott Mainwaring (University of Notre Dame, Estados Unidos), Miguel Marinas Herrera (Universidad Complutense, España), Edward Soja † (University of California, Estados Unidos), Michael Storper (London School of Economics, Reino Unido).

*Espacialidades* tiene como propósito constituirse en un foro de discusión académica que aborda la compleja, contradictoria y multicausal relación entre el espacio y la vida social. *Espacialidades* se inscribe en el debate académico internacional sobre el giro espacial en las ciencias sociales e invita al análisis de diversas prácticas sociales y formas de organización y acción política desde una perspectiva multidisciplinaria que ponga énfasis en las diferentes escalas territoriales. Los textos publicados incorporan métodos y problemas tratados desde la sociología, la ciencia política, la economía, los estudios urbanos, la geografía, los estudios culturales, la antropología, la literatura, el psicoanálisis y el feminismo, entre otros.

## Hiphop en México: El establecimiento de la FMS y la profesionalización del campo del *freestyle*

### Hip Hop in Mexico: The establishment of the FMS and the professionalization of the freestyle field

CRISTIAN DANIEL TORRES OSUNA\*  
CRYSTIAN GILBERTO VELAZCO SALAZAR\*\*

#### Resumen

El hiphop como arte urbano y el campo del *freestyle* han crecido de manera significativa a nivel internacional, lo que ha desvelado dinámicas económicas y sociales de alta relevancia para los estudios en el área de las ciencias sociales, las industrias culturales, y en particular de la industria de la música. Este artículo busca contribuir a la construcción de una vía teórica-metodológica de análisis, así como establecer, relacionando la teoría de los campos de Bourdieu, su contextualización, sus bases, dinámicas, actores, capitales y las ramificaciones que han posibilitado las batallas entre MC, la profesionalización y en algunos casos la masificación de los artistas involucrados.

**Palabras clave:** *Freestyle*, industria de la música, industrias culturales, capital cultural, rap, FMS, hiphop, competencias de *freestyle*.

#### Abstract

Hip Hop as urban art as well as Freestyle have gone through a process of significant international growth, revealing economic and social dynamics that are highly relevant to studies in the areas of the social sciences, cultural industries, and particularly in the music industry. To contribute to the construction of a theoretical and methodological path of analysis, in this article we try to establish, through Bourdieu's field theory, its contextualization, bases, dynamics, actors, and capitals and ramifications that have made possible the battles between MCs, the professionalization and in some cases the massification of the artists involved.

**Keywords:** Freestyle, Music Industry, Cultural Industry, Cultural Capital, Rap, FMS, Hip Hop, Freestyle competitions.

**Fecha de recepción:** 22 de abril de 2020

**Fecha de aceptación:** 04 de agosto de 2022

---

\* Profesor e Investigador de Tiempo Completo Titular "C" de la Universidad Autónoma de Sinaloa. Correo: [pinycity@hotmail.com](mailto:pinycity@hotmail.com)

\*\* Maestrando del posgrado en Ciencias Sociales con énfasis en Desarrollo Regional de la Universidad Autónoma de Sinaloa. Correo: [cvelazco222@gmail.com](mailto:cvelazco222@gmail.com)

## Introducción

El hiphop como cultura y arte urbano se encuentra en un espiral de crecimiento exponencial en el nivel internacional y en particular en México, con sus cuatro elementos fundamentales (*break dance*, grafiti, MC y DJ) se extiende por los espacios públicos y privados, en festivales y plataformas digitales.

En ese contexto, el rap como parte esencial de esa cultura, según Toner (1998) es “hablar rítmicamente con acompañamiento musical, es una técnica vocal, una forma de hablar. Literalmente rap es la abreviatura de recitar un poema (recit a poem)” (p.9). Dicha técnica se desarrolla en dos variantes principales, grabaciones para sencillos o álbumes o las batallas de *freestyle*.

El *freestyle*<sup>3</sup> (o estilo libre) es, dentro del rap,<sup>4</sup> la ejecución de rimas de manera improvisada (Aeleaene, 2013); actualmente, en los países de habla hispana, la forma más conocida de llevarse a cabo es mediante batallas, en donde dos o más MC<sup>5</sup> compiten para demostrar su capacidad de rimar. Una batalla de rap puede ejecutarse de manera escrita o improvisada. Será en esta última en la que se centrará este artículo, por su desarrollo mediático.

En México son diversas las organizaciones que llevan a cabo competencias a modo de torneo con una considerable repercusión mediática y económica, como Red Bull, BDM, Ghetto Dreams, entre otras, que siguen en la búsqueda por integrar a las batallas de *freestyle* en una dinámica económica que permita a los MC generar ingresos con ello, a la vez de elevar el nivel de exigencia de los competidores.

La primera organización que intentó profesionalizar, así como darle un giro mediático al campo del *freestyle* en los países de habla hispana fue la transnacional Red Bull, con el evento Batalla de los Gallos, que se llevó a cabo por primera vez en 2005, con la realización y patrocinio de competencias en diferentes países para reunirlos en una final internacional en Puerto Rico, evento que siguió presentándose hasta 2009, se suspendió y volvió en 2012<sup>6</sup> (Silva, 2019).

Recientemente se ha establecido la edición inicial de la primera liga profesional de México, integrada en una federación junto con otros tres países (Argentina, Chile y España), llamada Freestyle Master Series (FMS). En ella se integra a diez de los considerados como mejores *freestylers* del país a lo largo de nueve jornadas, en diferentes ciudades, en batallas de seis rondas con diferentes formatos 1 vs. 1, de una duración de poco más de 20 minutos.

El establecimiento de la liga FMS contribuye en la profesionalización del rap de improvisación en México pues además de ser, posiblemente, el formato con más exigencia hoy día, intenta calificar el desempeño y la constancia de los competidores a partir de diferentes temáticas que funcionan como estímulos creativos, así como formatos que toman en cuenta técnicas, calidad de rapeo, puesta en el escenario, contenido lírico, etc. Para dichas competencias se necesita la gestión de diferentes recursos o servicios como salas o explanadas, cámaras, escenarios, manejo de equipo, hotelería, transporte, manejo de equipo, entre muchas otras cosas.

Así, el presente trabajo tiene como objetivo analizar el proceso de profesionalización del Freestyle Rap en México en relación con la gestión de capitales y la repercusión mediática, tomando como referencia el caso de la liga FMS, por medio de la teoría de los campos sociales formulada por Pierre Bourdieu, desde la que consideramos que el proceso de profesionalización y la gestión de capitales y/o servicios económicos, culturales, sociales y simbólicos son categorías de análisis fundamentales. Este artículo pretende aumentar el banco de datos disponible sobre la cultura hiphop en México, por medio de una competencia en específico como caso de estudio, Freestyle Master Series (FMS), y a explicar por qué tiene relevancia si hablamos de la integración del *freestyle* a una industria.

---

<sup>3</sup> La etiqueta de *freestyle* es también usada en diferentes disciplinas artísticas, como el baile, y deportivas, como el *skate* o el fútbol, para referirse a la improvisación o a la demostración de técnicas.

<sup>4</sup> El rap es un elemento del hiphop, junto a otros como el *break dance*, el grafiti y el *djing*.

<sup>5</sup> Se conoce como MC (Maestro de Ceremonias) o raper a quien desempeña esta disciplina.

<sup>6</sup> En el ámbito de las batallas este periodo es conocido como “parón”.

## Aspectos históricos y la construcción del campo del hip-hop

El hip-hop, como movimiento cultural, tiene sus orígenes en Nueva York, con especial énfasis en la década de los setenta, y se ha caracterizado artística y teóricamente por tener como base fundamental cuatro elementos:

- DJ o *beatbox*: Representación musical.
- *Break dance*: Representación dancística.
- Grafiti: Representación pictórica.
- Rap: Representación lírica.

En un principio, los DJ recurrían a diferentes sonidos para ambientar las fiestas, en su mayoría clandestinas, donde reproducían música para hacer bailar a los espectadores, a partir de la mezcla de diferentes canciones y aplicar técnicas como el *scratch*, y de vez en cuando lanzar algunas frases por micrófono. Se considera a DJ Kool Herc el primer DJ, contemporáneos a él influyeron a otros como Grandmaster Flash y Afrika Bambaataa. Posteriormente, nacieron competencias entre los mismos DJ, de las que emergieron los B-Boy y B-Girls, quienes bailaban *breaking* y a su vez darían nacimiento a otras competencias; en sus inicios este tipo de baile no tenía una estructura definida, sino que los movimientos surgían aleatoriamente del propio bailarín (Wheeler; Bascunan, 2016).

El grafiti es posiblemente el arte más antiguo de la cultura, pero a partir de la utilización de los aerosoles y el estilo callejero, se apegaba a lo que se estaba gestando entre DJ's y B-Boys. Posteriormente, la acción de solo emitir pequeñas frases o animar al público durante las presentaciones de los DJ se fue desarrollando a algo más. Coke La Rock es considerado el primer MC, presentador de DJ Kool Herc. De la misma manera que en los casos anteriores surgieron las competencias entre MC. Algo que daría en ese momento un paso importante en términos de profesionalización para la cultura hip-hop que en ese momento se gestaba, es lo que se podría considerar la primera canción de rap, "Rappers Delight", del grupo Sugar Hill Gang, lo que abrió paso a la integración de los primeros raperos a la industria musical (Wheeler; Bascunan, 2016).

En todo ámbito profesional la necesidad de gestionar diferentes tipos o cantidades de recursos varía de acuerdo con la posición que se tenga dentro del campo. El profesor universitario y el profesor de primaria, el músico de bar y el músico de estudio, el futbolista de la liga de ascenso y el de primera división, el organizador de conciertos masivos y el organizador de tocadas de cochera, todos dentro de sus actividades gestionan diferentes recursos y servicios en mayor y menor medida dependiendo de su posición en el campo.

En el caso del *freestyle rap* en México (que es un campo en desarrollo en la cuestión profesional, pues son muy pocos quienes perciben la totalidad o la mayor parte de su ingreso desempeñando esta disciplina) el proceso de profesionalización está ligado al consumo cultural, ya que sin espectadores o consumidores no se generan ingresos.

La tesis de este trabajo es que la implementación de FMS ha contribuido en el proceso de profesionalización del *freestyle rap* en México, en donde se elevó el consumo cultural, además de que el hecho de llevar a cabo las competencias a partir de este formato, implica un mayor nivel de gestión de los diferentes tipos de capital económico, social, cultural y simbólico que pueden jugarse en el campo, tanto por el hecho de que es una liga llevada a cabo por jornadas, y no un torneo de un solo día como es común en el ámbito, como por el establecimiento de parámetros reglamentarios explícitos para jueces y competidores, para medir así el rendimiento de estos últimos.

Esto nos lleva a plantear cuestiones como cuáles son esos capitales específicos que se necesitan gestionar para llevar a cabo un evento de tal índole. En la propuesta teórica de Bourdieu, el *campo* es el concepto más abarcante. Puede definirse como la configuración de una red de relaciones objetivas entre diversas posiciones, las cuales:

Están objetivamente definidas, en su existencia y en las determinaciones que imponen sobre sus ocupantes, agentes o instituciones, por su situación presente y potencial (*situs*) en la estructura de distribución de especies del poder (o capital) cuya posesión ordena el acceso a ventajas específicas que están en juego en el campo, así como por su relación objetiva con otras posiciones (dominación, subordinación, homología, etc.) (Bourdieu, 2005: 150).

El primer elemento al que nos remitimos para entender esta definición de campo es la posición que, como se mencionaba anteriormente, se determina a partir de la situación presente y potencial del agente o grupo en relación con la estructura de distribución de capital (que permite el acceso a ventajas), estas posiciones no son estáticas, pues implican determinadas prácticas, a la vez de que existe la posibilidad de que alguien más pueda o intente tomar determinada posición.

En el caso del campo que se intenta construir, el del *Freestyle Rap* mexicano, son diferentes los agentes que integran y sostienen la dinámica. El futbolista es al campo del fútbol lo que el *freestyler* al campo del *freestyle*. En el campo del *freestyle rap* en términos profesionales, además de los MC, existen otros agentes que integran el juego, por ejemplo, otros artistas de la cultura hip-hop, DJ, organizadores, empresarios, jueces (en su mayoría raperos), consumidores, etc.

Durkheim, en la división del trabajo social, argumentaba que la continua distribución de tareas humanas genera solidaridad entre las partes del organismo social, lo que desemboca en la extensión y compilación continua del organismo social (Durkheim, 2007: 72), las posiciones sociales corresponden a una división del trabajo dentro del campo y la constante relación entre ellas, efectivamente, implica una extensión de este. Existen trabajos establecidos en el campo como ser *freestyler*, ser juez, ser DJ. Estas clasificaciones también pueden dar a notar que, aunque alguien ocupe la misma *clase* que otro, puede ocupar una posición diferente por diferentes razones (prestigio, antigüedad, carisma, trayectoria, etc.)

Una clase se determina “por la estructura de las relaciones entre todas las propiedades pertinentes, que confiere su propio valor a cada una de ellas y a los efectos que ejerce sobre las prácticas” (Bourdieu, 1998: 104); esta definición cobra mayor sentido cuando recordamos que los conceptos inscritos en este marco funcionan a partir de un campo abstraído de la experiencia empírica, por lo que las clases varían de acuerdo con el entorno al que se hace referencia.

Los *freestylers* englobados en una clase en la que realizan (o se asume que realizan) prácticas similares en relación con el campo en cuestión profesional, a partir de una estructura de relaciones superior a ellos: rapean, van a competencias, consumen ciertos productos culturales, etc., así como una clase estudiantil realizan tareas, cumplen determinado número de asistencias, hacen ciertas horas de servicio social, etc., más, hay estudiantes con diferentes niveles de regularidad académica y otros capitales, lo que incide en la posición, incluso ocupan otra clase dentro del campo (de ser estudiante pasa a ser profesor, investigador, funcionario de la Secretaría de Educación Pública o cualquier otra ocupación en relación con el campo escolar).

La construcción de una clase permite “comprender el principio de las divisiones objetivas, es decir, incorporadas u objetivadas en unas propiedades distintivas, con arreglo a las cuales los agentes tienen el máximo de probabilidades de dividirse y reagruparse realmente en sus prácticas ordinarias, al mismo tiempo que de movilizarse o ser movilizados (con arreglo, por supuesto, a la lógica específica, vinculada a una historia específica, de las organizaciones movilizadoras) por y para la acción política, individual o colectiva” (Bourdieu, 1998: 105).

## El hip-hop y la gestión de capitales económicos, sociales, culturales y simbólicos

Así como la clase es un factor que incide en la posición, repercute en ella la distribución de capital (o especies de poder), extraído de la noción propuesta por Marx, como objeto derivado de una relación social de producción que a la vez se vuelve independiente de sus productores (2008), de ahí, Bourdieu renueva el concepto, intentando alejarlo un poco de la noción estrictamente económica en torno al poder económico como principal forma de dominación, dividiéndolo en cuatro tipos: capital económico, capital cultural, capital social y capital simbólico, de los cuales su uso e importancia varía de acuerdo con el campo en que se inscriban.

El capital económico corresponde en general a la noción de Marx, es “directa e inmediatamente convertible en dinero, y resulta especialmente indicado para la institucionalización en forma de derechos de propiedad” (Bourdieu, 2001: 135). FMS trabaja con otras organizaciones de *freestyle* del país en el que abre mercado, tanto profesionales como semiprofesionales, con el fin de otorgar puntos para el *ranking* de ascenso de los competidores, divididas en rangos, para el caso de México, estas son las ligas que otorgan puntos para el *ranking*:

- Rango 1: Red Bull y BDM (Competencias de organizaciones internacionales).
- Rango 2: El club de la Pelea, Jam Battles, Batallas del Desierto, AQR y Eligere.
- Rango 3: Valhalla Battles, Supremacía MC (nacional), Arena, Liga de Freestyle Monterrey, Zonámbulo, Génesis.
- Rango 4: Shaolin Mafia, Fat Battles Palooza, Liga Venom, Tártaro 55, El Olimpo, Caronte y Konato.

Por lo que para el caso de un *freestyler* que se intenta profesionalizar en México, la gestión de capital económico es fundamental (sobre todo para aquel que reside fuera de los lugares donde los eventos se llevan a cabo), principalmente porque es necesario mantenerse activo en el panorama y las organizaciones de las que hablamos se encuentran distribuidas por el país, concentrándose mayormente en ciudades grandes como CDMX, Guadalajara y Monterrey.

El capital cultural se divide en tres tipos: *incorporado*, aquel que es “una forma de capital sujeta a los límites del cuerpo físico de su poseedor, que no puede circular, es decir, no puede venderse de forma explícita en el mercado, aunque sea una habilidad por la que se puede obtener dinero (u otros recursos)” (Martínez, 1998, p. 7), por ejemplo, la capacidad para improvisar de un MC o los conocimientos que posee, así como el conjunto de técnicas para poder realizar su arte, que puede servir para ganar una batalla, para ser invitado a eventos, conseguir patrocinios, etc.; *objetivado*, que tiene que ver con recursos materiales, pero es necesario “disponer de los “medios de consumo” de esos objetos culturales, de las disposiciones y conocimientos que permitan apreciarlos de forma legítima” (Martínez, 1998: 7), que en algunos casos podrían ser libros o material del estilo; y el *institucionalizado*, el cual representa una especie de certificación de aptitudes para quien lo posee, podrían ser competencias ganadas, campeonatos, reconocimientos, etc.

Al capital social lo constituyen los recursos potenciales que se asocian a la pertenencia de una “red duradera de relaciones más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuos”, dicho de otra forma, la totalidad de recursos basados en la pertenencia a grupos donde, “el capital total que poseen los miembros individuales del grupo les sirve a todos, conjuntamente, como respaldo, amén de hacerlos -en el sentido más amplio del término- merecedores de crédito” (Bourdieu, 2001: 148-149), en la práctica, las relaciones de capital social solo pueden existir sobre la base de relaciones de intercambio materiales y/o simbólicas, y contribuyendo además a su mantenimiento, por ejemplo la relación entre un MC profesional y su representante.

Así, la red de relaciones se visualiza como capital porque “es el producto de estrategias individuales o colectivas de inversión, consciente o inconscientemente dirigidas a establecer y mantener relaciones sociales que prometan, más tarde o más temprano, un provecho inmediato” (Bourdieu, 2001: 151). El capital social de una agente depende de la extensión y fortaleza de la red de conexiones que pueda movilizar y del volumen de capital poseído por los que integran dichas redes.

El capital simbólico es un *tipo de cambio* que puede derivarse del prestigio heredado por un apellido, de la “buena fama” que puede haberse ganado alguien, e incluso el simple carisma puede ser un ejemplo. Aquí desempeña un papel importante la cuestión de la “creencia”, la cual es producida y productora, es “la red de aliados y de relaciones a los que uno sostiene (y por lo que uno sostiene) mediante el conjunto de los compromisos y las deudas de honor, de los derechos y los deberes acumulados en el curso de las generaciones sucesivas y que puede ser movilizado en las circunstancias extraordinarias” (Bourdieu, 2009).

Esto es puesto en práctica durante la gestión, pues los recursos necesarios para profesionalizarse pueden englobarse en esta conceptualización y analizar cuestiones como el desarrollo de una marca, de una imagen, de un artista, de un producto cultural, etc.

## Batallas de rap en México y el desarrollo de FMS

El origen de las batallas de rap tiene su origen en Estados Unidos pero, para este trabajo, nos limitaremos a contextualizar su desarrollo en términos de consumo cultural y profesionalización en países de habla hispana, específicamente, en México.

En cuestión internacional, como mencionamos con anterioridad, la organización pionera en intentar integrar las competencias a una lógica económica fue Red Bull, la empresa transnacional de bebidas energéticas. En 2005, la



empresa convocó a diversas competencias en diferentes países como España, Argentina, México, etc., para proceder a una competencia internacional en Puerto Rico, siendo campeón de esta última el MC argentino “Frescolate” en una final en contra del mexicano “Eric el Niño” (Silva, 2019).

Estas se seguían presentando hasta el 2009, lo que sirvió de plataforma para muchos MC que lograron hacerse de un nombre al mantenerse activos luego de Red Bull, tanto musicalmente (algunos) como en las competencias, muchos de los cuales siguen en la actividad de alguno o de ambos de estos dos ámbitos (música y competencias) como Hadrian, T-Killa, Gino, Sipo, Eptos Uno, Gravedad, entre muchos otros (Atómico Films, 2011).

Posterior a la suspensión, surgieron diferentes organizaciones nacionales en cada país, que siguieron organizando competencias con propósitos de profesionalización y que representaban un espacio para llevar a cabo este arte, tal como en el caso de México, que posteriormente colaboraría con la misma Red Bull.

La relevancia de Red Bull Batalla de los Gallos, y otras competencias, viene aparejada del uso de plataformas de video como YouTube, en donde se empezaron a colocar los videos de las competencias y, posteriormente, a realizar transmisiones en vivo por medio de streaming. Una cantidad considerable de videos de batallas de Red Bull, así como de otras competencias, llegan a millones de reproducciones.

Incluso competidores de esa época posteriormente crearon o participaron de manera activa en la creación de diferentes ligas, no solo de rap improvisado, sino también de batallas escritas, en donde México es potencia dentro de los países de habla hispana, desarrollando formatos similares a los que se usaban en Estados Unidos, de las que surgieron talentos nuevos o se llegó a ver MC que se dedicaban exclusivamente a la producción de canciones en un ámbito competitivo.

## Urban Roosters y la evolución en la competencia

Urban Roosters, organización encargada de hacer posible FMS, comenzó como una plataforma *online* para realizar batallas de *freestyle*, con fines tanto de entrenamiento como de entretenimiento, y que pudiera servir en un futuro como observatorio de nuevos talentos. Se presentó el proyecto en ferias, acumularon experiencia, y en 2014 obtuvieron el primer lugar en la Creative Bussines Cup.

En su momento, se planteó el proyecto a Red Bull pero no interesó; no obstante continuó madurando, logrando contactos y colaboraciones por medio de entrevistas, videos e interacciones con raperos españoles consagrados en la industria musical como Sho Hai, R de Rumba, Zatu, Chuty, Xheelazz. Pasaron a la organización de eventos en busca de nuevos talentos en diferentes ciudades (Verso, 2018). Esto muestra la importancia del capital social, pues la integración o el apoyo de figuras consolidadas dentro del campo implica la legitimación de la organización.

Para Asier Fernández, CEO de Urban Roosters, FMS se planteó como una liga que buscara al *freestyler* más completo, por lo que se planteó la creación de un formato específico con metodología propia para evaluar al rapero patrón por patrón, con el fin de realizar juicios más objetivos, partiendo de la retroalimentación de jueces con experiencia en competencias profesionales.

El formato de votos que se diseñó califica cada patrón de cuatro líneas con una puntuación del 0 al 4, sumado a la puntuación de la puesta en escena, el *flow* (musicalidad y adaptación a la base instrumental) y los *skills* (estructura, métrica, juegos de palabras, figuras retóricas y técnicas en general) otorgando a estas tres últimas casillas puntuaciones del 0 al 2. Este formato evolucionó de lo rústico (los jueces apuntaban sus números a mano y al final de cada batalla jueces de silla sumaban la totalidad de los puntos) a lo digital (a través de tabletas electrónicas), con la gestión de un programador que diseñara el programa (Verso, 2018).

## FMS México, los roles, estructura y la masificación de artistas

Para 2017 se crea la primera edición de FMS en España, en 2018 se presentaría la primera edición de la liga en Argentina y en 2019 se implementarían las primeras ediciones en Chile y México, asimismo, se tiene pensado abrir la liga en Perú para el 2020.

### Competidores

En México los competidores de la liga, en su mayoría, también trabajan material musical propio, participan en otros torneos nacionales e internacionales, colaboran con diferentes marcas nacionales e internacionales y reciben patrocinios, entre otras actividades económicas, por lo que su necesidad de gestionar diferentes bienes y servicios aumenta.

Los competidores de la primera temporada son Aczino, Jony B, RC, Rapder, Yoiker, Zticma, Potencia, Lobo Estepario, Jack Adrenalina y McKlopedia (este último venezolano, pero residente en México). Actualmente, el competidor con mayor repercusión mediática es Aczino, quien, de acuerdo con la tabla de puntuaciones fue determinado campeón desde la penúltima jornada, fue campeón internacional de Red Bull en 2017 y es el competidor con mayor número de títulos internacionales. Este año firmó un contrato con Universal Music para producir material musical y es patrocinado por diferentes marcas internacionales.

Llevar a cabo FMS en México implicó un crecimiento en el impacto mediático de muchos competidores, sobre todo los que representan figuras en ascenso dentro de la disciplina, casos como el de Zticma, que elevó su fama internacional debido tanto a rounds como momentos durante la liga que se volvieron virales en las plataformas de comunicación.

### Dj y Host

El Host y el DJ son de vital importancia para una competencia de *freestyle*, pues, el primero se encarga de dirigir el evento, así como que se lleven a cabo de manera correcta los rounds, a la vez que animan al público. En FMS México, el host oficial es alguien con vasta experiencia en ello: Serko Fu, quien ha participado en innumerables competencias realizando esta labor, incluyendo muchas competencias de Red Bull, además de ser un rapero de mucho respeto en el ámbito musical.

En cuanto al DJ, es el encargado de musicalizar las batallas, de poner las instrumentales y su papel también es de vital importancia, pues no tienen un papel pasivo (como sería solo poner la música), ya que realiza *scratches*, cortes que resaltan los *punchlines* (remates) de los *freestylers*, soltar sonidos o samples que tienen que ver con lo que se está diciendo, etc. Cabe destacar que además de los *beats* (instrumentales) de los propios DJ de las competencias, Urban Roosters gestiona un equipo de *beatmakers* (quienes se dedican a hacer beats) que proporciona una variedad de los mismos para los eventos.

### Formato de Batalla

El formato consta de seis rondas con temáticas diferentes para tratar de medir de varias formas la capacidad de improvisación de los MC:

1. Easy Mode: Palabras aleatorias cada diez segundos
2. Hard Mode: Palabras aleatorias cada cinco segundos
3. Temáticas: Una palabra para improvisar durante cuatro compases (dos vueltas). Por ejemplo: Conquista.
4. Personajes contrapuestos: Dos personajes en modalidad 4x4.<sup>7</sup> Por ejemplo: Luz vs Oscuridad.
5. Sangre: Un minuto de ida y vuelta sin tema.
6. Deluxe: 4x4 a capela, tres vueltas, después 4x4 seis vueltas con beat.

<sup>7</sup> En el ámbito de las batallas un 4x4 se refiere a un patrón de cuatro compases





FIRMA JURADO      NOMBRE JURADO      FIRMA JUEZ DE SILLA

\_\_\_\_\_

**ROUND 1**

**EASY MODE - PALABRAS 10 SEGUNDOS**

NOMBRE FREESTYLER	PATRONES					ESCENA	FLOW	SKILLS	TOTAL
	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4				
PLAYER 1									A RELLENAR POR JUEZ DE SILLA
PLAYER 2									A RELLENAR POR JUEZ DE SILLA

**HARD MODE - PALABRAS 5 SEGUNDOS**

NOMBRE FREESTYLER	PATRONES					ESCENA	FLOW	SKILLS	TOTAL
	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4				
PLAYER 1									A RELLENAR POR JUEZ DE SILLA
PLAYER 2									A RELLENAR POR JUEZ DE SILLA

Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/416704353/plantillas-fms-pdf>

*Jurado*

La mesa del jurado se integra por cinco jueces que cuentan con formato específico en donde se califica cada patrón de los seis rounds y se suma el total de las votaciones, dependiendo de los resultados es que se otorgan puntos por jornada: el ganador se lleva tres puntos, en caso de que sea necesaria una réplica se otorgan 2 puntos al que salga victorioso de ella y un punto al otro.

El sistema de puntuación que aplican los jueces se desarrolla de la siguiente manera:

- Valoración específica. Como se muestra en el anexo 1, cada cuadro corresponde a un patrón de rima, integrado por cuatro líneas, el cual será calificado del 0 al 4 sin decimales a partir de su contenido lírico.
- Valoración global. Al final de cada round los jueces califican tres aspectos adicionales: puesta en escena, *flow* (la musicalidad y el adaptarse a las bases) y *skills* (técnicas líricas y sonoras como estructuras, figuras retóricas, etc.). Cada una de estas se puntúa del 0 a 2, para sumarse a la valoración específica.
- Puntos adicionales. A partir del cuarto round, para calificar aún más la capacidad de improvisar, los jueces pueden otorgar un punto adicional a cada patrón si este corresponde a una respuesta.
- Sistema de réplica. Si la puntuación final de un juez es de cinco puntos o menos de diferencia, corresponde a una réplica. Si este es el resultado de la mayoría de los jueces se recurrirá a un round en formato 4x4 para decidir al ganador, que en este caso no se lleva 3 puntos, sino que son repartidos en 2 para el ganador y 1 para el perdedor.
- Gol Average. “Está conformado por los puntos acumulados en las hojas de votación de los jurados. Estos puntajes miden la regularidad de los *freestylers* durante la temporada y es muy importante para el desarrollo de la Liga, ya que, en caso de empate a puntos, es el valor que desempata”.

Así, es necesario gestionar el apoyo de jueces calificados que estén inmersos en el movimiento. Para el caso de México los jueces de la primera temporada fueron Tess La, creador de contenido sobre Rap para YouTube (enfocado principalmente a las batallas); K-Road, rapero y *freestyler*; Feli Dávalos, periodista, editor de Noisy, experto en el ámbito del Rap y pieza importante como difusor del movimiento; Danger AK, así como Proof, ambos raperos con bastante prestigio en el ámbito de las batallas escritas, así como en el ámbito musical. En este sentido, el capital social es importante para alcanzar una legitimación como organización integrada a una industria.

En el caso de la primera edición de FMS México la tabla quedó de la siguiente manera:

Posición	MC	Puntos en Jornada	Puntos globales
1	Aczino	27	3374
2	RC	18	2929
3	Jony Beltrán	16	2920
4	Zticma	15	2551
5	Rapder	14	2705
6	Yoiker	14	2685
7	Potencia	13	2401
8	Lobo Estepario	12	2629
9	Jack Adrenalina	4	2350
10	McKlopedia	2	2375

Fuente: Elaboración propia a partir de Urban Roosters.

El campeonato lo obtuvo el mc del Estado de México “Aczino”, ganando todas sus batallas sin réplicas. El último lugar desciende y se juegan *play offs* por el ascenso. Respecto a esto último, Urban Roosters lleva el registro de los *freestylers* activos (como se menciona anteriormente) mediante una tabla de ascenso que otorga puntos a partir de diferentes competencias profesionales o semiprofesionales para posteriores ediciones.

## Conclusiones

El crecimiento y difusión constante del *freestyle* rap mexicano, representado en la FMS en términos de profesionalización, evoluciona y se organiza en el campo conforme se requieren nuevas necesidades espaciales o técnicas; los actores inmiscuidos, *freestylers*, desarrollan sus capitales para estar a la altura de los niveles requeridos, puesto que la gestión adecuada de un torneo y sus participaciones aumenta su grado de complejidad y profesionalismo a una velocidad considerable, ya que se realiza con mayor constancia que los torneos normales y las audiencias aumentan, sobre todo si se ejecuta a escala internacional como ha llegado a serlo hoy día.

Se trata pues de una plataforma que ha servido incluso para que algunos de los competidores lleguen a otras esferas del entretenimiento; asimismo, la creación del ranking de ascenso es una vía para que quienes hacen *freestyle* de manera *amateur* puedan llegar a profesionalizarse y aspirar a formar parte de la élite de raperos que viven de la improvisación.

Es innegable que el formato de esta liga implica un poco más de exigencia para el competidor, tanto en dinámicas como en tiempo de batalla, lo que implica la necesidad de jueces con experiencia, así como DJ y presentadores, además del equipo que está detrás del espectáculo en trabajos de logística, patrocinio, relaciones públicas, administración de plataformas

de comunicación, *streaming*, etcétera, lo cual va enfocado al consumo cultural, a la intención de captar espectadores. En este sentido, algo que cabría agregar es el hecho de que no es una actividad censurada, por lo que de vez en cuando las polémicas y cuestiones similares pueden llegar a ser una vía de captación de público.

Con la llegada de FMS el nivel de lo que se gestiona se elevó, no sabemos si influyó en la gestión de las demás competencias, pero sí podemos inferir que la creación de una tabla de ascenso implicó una mayor gestión en las ligas semi profesionales adscritas a FMS para otorgar puntos a competidores en entrenamiento.

Es necesario continuar explorando y promoviendo la investigación en estas áreas de las industrias culturales, para seguir abriendo la brecha investigativa y resolver cuestionamientos que surgen con las nuevas tecnologías y los nuevos modelos de desarrollo y consumo, en aras de contribuir al mejoramiento de las políticas públicas, la academia y los actores involucrados en el rubro.

## Fuentes

- Aeleane. (2013). "Freestyle 101: Conoce lo básico de las batallas". (S/L). Red Bull, en <https://www.redbull.com/mx-es/freestyle-101-conoce-lo-b%C3%A1sico-de-las-batallas>, consultada el 13 de septiembre de 2013.
- Atómico Films. (2011). "Documental Red Bull Batalla de los Gallos Internacional - Parte 1", en <https://www.youtube.com/watch?v=wglD9lfJUdA>, consultada el 17 de febrero de 2011.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (1989). La ilusión biográfica en *Historia y Fuente Oral* núm. 2, pp. 27-33.
- Bourdieu, P. (1990). "El campo literario. Prerrequisitos críticos y principios de método", en *Criterios*, pp. 20-42.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona, Anagrama.
- Bourdieu, P. (1998). *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*. Argentina, Taurus.
- Bourdieu, P. (2001). *Poder, derecho y clases sociales*. España, Desclée de Brouwer.
- Bourdieu, P. (2009). *El sentido práctico*. México, Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2013). *La miseria del mundo*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Bourdieu, P. (2015). *El sentido social del gusto*. México, Siglo XXI.
- Daniels. (15/09/2018). "¿Cuánto dinero cuesta hacer una FMS?", en <https://www.youtube.com/watch?v=o1mq5HIDb20>
- Durkheim, E. (2007). *La división del trabajo social*. México, Colofón.
- "Formato para jueces FMS", en <https://mundofreestyle.com/como-descargar-la-aplicacion-para-votar-en-formato-fms/>
- Giménez, G. (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México, CONACULTA.

Marx, K. (2008). *El Capital*. México, Siglo XXI editores.

Marx, K. (2012). *Escritos sobre materialismo histórico*. España, Alianza Editorial.

Silva, R. (2019). "Conoce la historia de la final de Red Bull Batalla de los Gallos". Red Bull, en <https://www.redbull.com/mx-es/red-bull-batalla-de-los-gallos-historia-finales>, consultada el 26 de noviembre de 2019.

Toner, A. (1998). *Hip Hop*. Celeste, España, p. 9.

Verso. (2018). *El PAPEL de un ORGANIZADOR - Con Asier Fernández (UrbanRoosters)*, en <https://www.youtube.com/watch?v=lyW7Oxx7nj4>, consultado el 20 de agosto de 2018.

Verso. (2018). *UrbanRoosters - Origen y Evolución*, en <https://www.youtube.com/watch?v=FDtgC4zHwZl>, consultado el 24 de septiembre de 2018.

Wheeler, D.; Bascunan, R. (2016-2020). *Hip Hop Evolution* [Serie Documental]. Estados Unidos.