

Cypher abierto: Breaking, visibilidad, estructura y conceptos

Sebastián Morales-Castillo

Representante del grupo Jakuna Style Crew (San Joaquín), miembro fundador de la agrupación Kinetricks, dedicada al empoderamiento en salud para las artes y deportes urbanos, participante activo de la casa de la juventud de San Joaquín, kinesiólogo egresado de la Universidad de Chile, actualmente cursando el grado de Magíster en Kinesiología Pediátrica en University College London, Londres.

Email: seba.rehab@gmail.com

Francisco Acuña-González

Representante del grupo Earth, Wind & Flava (San Miguel), cofundador y miembro activo de la comunidad Sala Cypher, dedicada a fomentar la cultura Hip Hop y funcionar como centro de entrenamiento para bailarines de Breakin'. Preparador físico y entrenador personal egresado de la Universidad UCINF, actualmente desarrollando el taller de Breakdance en Sala Cypher para jóvenes de diferentes comunas.

Email: fjag85@gmail.com

Resumen

El Breakin' es un estilo de danza urbana, originaria del Bronx, perteneciente a la cultura Hip Hop, creada al inicio de los 70', a partir de los Breakbeats colocados por DJs pioneros. En Chile se hizo presente a través de los medios de comunicación masivos en los 80'. Es clave para su visibilidad que sean comprendidos los términos dentro de los que se expresa esta danza; el Breakin' está compuesto por diferentes elementos los cuales le confieren una estructura característica. Con el tiempo se han ido adoptando diferentes sistemas de puntuación para evaluar las competencias de Breakin' a nivel internacional. El objetivo de esta ponencia es que el Breakin' sea visible y considerado junto con la cultura Hip Hop dentro de los espacios y conocimientos relacionados a la danza de forma integradora, junto con reducir el estigma social dentro de este tipo de prácticas urbanas.

Palabras clave:

Danza / breaking / hip hop / lenguaje y valoración

Línea temática a la que se adscribe:

- Prácticas de la danza: Diálogos entre territorios e imaginarios.
- Duración: 20 minutos (10 a 15 minutos de exposición, 5 a 10 minutos de performance).

Historia, contexto y desarrollo

A nivel global

El Breakin' corresponde a una danza urbana originaria del Bronx, ubicado en Nueva York, Estados Unidos, perteneciente a la cultura Hip Hop. Esta forma de baile fue creada a inicios de los '70 como resultado de la combinación entre la cultura, música y danzas pertenecientes a comunidades latinas y afroamericanas. Su música se denomina Breakbeat, siendo DJ Kool Herc su fundador, quien utilizó principalmente el género musical de Soul y Funk de James Brown, coetáneos. Continuaron desarrollando este estilo musical otros exponentes donde destacan DJ Grand Master Flash y "Afrika-Bambaataa". Las secciones instrumentales de las canciones se denominaban "braek", los Djs tomaban estas secciones y las prolongaban por ciclos de forma continua (looping).

Se considera que el nacimiento de la cultura Hip Hop fue en conjunto con el nacimiento del Breakin'; ambos surgieron de "block parties", fiestas públicas y multitudinarias que se realizaban de forma ilegal, que congregaban a muchos miembros de un mismo barrio en donde se cerraba todo un "block" (manzana). En estas fiestas había personas que colocaban géneros de música popular. DJ KoolHerc (Clive Campbell) fue el primero que logró aislar de forma continua la parte instrumental y de percusión de las canciones más populares. Esto fue el 11 de agosto de 1973 en 1520 Sedgwick Avenue, lugar donde nace el Hip Hop en el contexto de una fiesta "back-to-school" de cumpleaños para la hermana de Clive Campbell, Cindy Campbell; en ella surgieron los primeros bboys y bgirls que se situaban frente a la audiencia para bailar de forma distintiva, de un modo frenético y característico.

En Chile

La cultura Hip Hop se hizo presente en Chile a través de los medios de comunicación en la década de los '80, siendo el Breakin' el primero de los cinco elementos principales de la cultura (Maestros de Ceremonia, DeeJays, Breakin', Graffiti y Conocimiento) en desarrollarse.

La inspiración para los jóvenes de la época fue obtenida a partir del cine o la televisión. Por ejemplo, al inicio por la película Flashdance (1983), se presenta una escena con un pequeño cypher, con jóvenes bailando diferentes elementos del Breakin'. En esta escena se puede observar a BboyCrazyLegs (pionero de la época) realizando un giro de espalda. Luego, en 1984, comenzaron a presentarse películas como Beat Street, Breakdance y Breakin', las cuales trataban sobre esta danza. Además, a través del programa "Sábado Gigante", aparecieron exponentes como Pabon y Clemente (Jorge FabelPabon y Steffan Clemente), ambos bailarines de tres estilos originarios de Estados Unidos: Popping, Locking y Breakin'. Hasta el día de hoy aquellos más veteranos en las danzas urbanas los reconocen como grandes exponentes e influencias. Existen influencias incluso a partir de comerciales de comida chatarra (El guepardo de "Chester", aparece realizando powermoves en un comercial), los cuales fueron integrados por los jóvenes de la época.

Las ciudades en las que comenzó a gestarse esta cultura inicialmente fueron Coquimbo, Santiago y Valdivia, cada una con un desarrollo diferente de su estilo de baile e influencias. El primer campeonato de Breakin' en Chile fue realizado en Coquimbo el año 1993, llamado "1er Encuentro Nacional de la Cultura Hip Hop". En la actualidad, esta danza es practicada en todo Chile, en diferentes lugares y contextos; se puede observar en las casas de la

cultura, centros comunitarios, gimnasios municipales y, principalmente, en espacios públicos como plazas, parques y lugares con un piso de buena calidad para bailar. En Santiago se puede observar la ocupación del metro de Santiago o sus alrededores (Quinta Normal, Vespucio Norte, La Cisterna, Plaza Puente Alto, Plaza de Maipú). Se realizan campeonatos o encuentros al menos una vez al mes en diferentes regiones.

Conceptos clave

- **Break:** Dentro de los géneros musicales derivados de la música afroamericana (Jazz/Soul/Funk), existe una parte en que los intérpretes dejan el tema principal de la canción para "tomar un respiro", manteniendo un pulso rítmico, instrumental, enfocado en la percusión con una duración de segundos. Dentro de esta pequeña sección de las canciones más populares es donde las personas demostraban su baile de forma característica.
- **Merry Go Round:** En los años 70, DJ KoolHerc creó el primer estilo de música Hip Hop denominado Breakbeats. Utilizó dos tornamesas, con sus respectivos vinilos que tocaban la misma canción. Ajustaba el inicio del Break en ambos vinilos, deteniendo uno de ellos con sus dedos; de forma sincronizada dejaba que sonara el Break en un vinilo y esperaba a que este llegara a su fin para cambiar al otro vinilo que sostenía con sus dedos y soltarlo para que iniciara desde el principio el mismo Break. En este momento es cuando rebobinaba con sus dedos la canción del vinilo que había finalizado su Break para ubicarlo al inicio y esperar nuevamente el cambio, para así extender los Break repetidamente uno tras otro en forma de "loop". A esta técnica que creó con las tornamesas para

extender los breaks la denominó "MerryGo Round".

- **Bboys/Bgirls:** Cuando Dj KoolHerc creó los Breakbeats, los cuales eran bailados principalmente por niños, niñas y jóvenes que se lanzaban al suelo al ritmo de la música. A estas personas se los denominó bboys/bgirls, siendo la "B" una referencia a los "Breaks" que KoolHerc utilizó para crear su música.
- **Breakin':** Es el término más utilizado dentro de la cultura para referirse al baile.
- **BreakDance:** Es el término que utilizaron los medios de comunicación para difundir este nuevo baile en todo el mundo, buscando convertir esta danza en cultura de mercado estadounidense, lo cual pudo observarse con las diferentes películas que comenzaron a recorrer el mundo.
- **Bboying:** Es otro término que nace en los años 90 para referirse al baile, es el término utilizado por los pioneros de esta danza; el problema es que no es inclusivo para ambos géneros, por lo que a medida que se ha desarrollado su uso ha ido disminuyendo. Se debe considerar que desde los inicios del Breakin' han existido tanto bgirls como bboys.
- **Cypher:** Se le denomina al círculo en el que se desarrolla la expresión Hip Hop. Por ejemplo, cuando los bboys y bgirls bailan, son ellos mismos quienes forman un círculo para demostrar, uno a uno, sus pasos en el centro de este.
- **Crew:** Es el término acuñado por múltiples agrupaciones para describir a un conjunto de personas dedicadas al Breakin', generando identidad, apoyo y soporte para entrenamiento y participación en campeonatos, exhibiciones y shows callejeros. Por lo general, se vincula

con una relación de hermandad/fraternidad entre miembros de un mismo grupo.

- **El lenguaje del Breakin':** Elementos, influencias y características

Top Rock

Es el baile de pie antes de bajar al suelo. Se suele decir que es la “carta de presentación” de todo bboy/bgir antes de pasar a realizar otros pasos en el suelo o acrobacias. Esta forma inicial nace de la mezcla de dos danzas influyentes que son:

1) Rock Dance: Baile que tiene la característica de simular una pelea callejera al ritmo de la música. Se compone de tres características principales: El Freestyle Rock, que son todos los pasos que se realizan de pie; los Burns, (Quemadas) en las que el bailarín realiza una mímica para dejar en ridículo y/o que simule golpear al oponente, ya sea con los puños o con armas; y los Jerks, que es una forma de agacharse y tocar el suelo después de realizar un Burn.

2) Danza de Indígenas Americanos: De estos bailes se adquiere el “Bounce” (Rebote) característico de estos bailes para realizar un movimiento denominado Indian Step, siendo el paso fundamental del Top rock.

Existe una transición a partir del top rock, que son los llamados Drops, elementos considerados como la transición entre el top rock y los floorworks, y que debe ser creativa y fluida.

Floorwork

Vendría a ser un “universo” que considera diferentes formas de ejecutar movimientos a nivel del suelo. El primer nivel sería el más clásico, denominado “Footwork”, que se realiza en posición de cuclillas y realizando diferentes y variados movimientos de pies, ayudados con el apoyo de las manos en el suelo. El segundo nivel se conoce como “Floorrocks”, donde se va un poco más abajo, apoyando la espalda, hombros y cabeza, pero manteniendo las piernas y los pies con la forma que tienen los “Footworks”. Finalmente, se comienzan a realizar apoyos de todas las partes del cuerpo, se realizan deslizamientos (también llamados “Flows”), giros y apoyos para buscar una forma única de moverse sobre

el suelo. Existen diferentes estilos, y además es un concepto que ha ido evolucionando con el tiempo. Dentro de los pasos más tradicionales pueden considerarse los “steps” (3-step, 6-step, etc.) “CC’s”, “Outs”, “Sweeps”, por mencionar algunos.

Freezes

Corresponden a posiciones estáticas, mantenidas usualmente sobre las manos, aunque también pueden ser cualquier postura o pose con apoyo de otras partes del cuerpo. Son utilizados para acentuar secuencias de pasos o enfatizar el ritmo de la música; por lo general son señal del final de una secuencia o salida en una batalla. Existen múltiples transiciones como pasar de un freeze a otro, o mantenerse saltando sobre un mismo freeze, lo cual se conoce como trick. Uno de los freezes más conocidos popularmente es el llamado “BabyFreeze”, donde se utilizan las manos para balancearse, con un codo dando soporte a la cintura y el otro a la rodilla. A partir de las variaciones de estos movimientos se comenzó a sumar el giro o “spin”, donde se lograba girar sobre los diferentes freezes, lo que originó el desarrollo de lo que se conoce como powermoves.

Powermoves

Corresponden a movimientos acrobáticos que requieren fuerza, velocidad, resistencia y control para su ejecución. El principio de los powermoves consiste en la realización de un movimiento circular de forma continua, ya sea girando sobre el apoyo de las manos, codos, cabeza, hombros o espalda. Los powermoves originales del Breakin’ nacen de la mezcla entre footwork, freeze y spins (giros). También existen movimientos derivados desde la gimnasia, artes marciales, bailes antecesores de las culturas locales de Estados Unidos, junto con otras disciplinas (y viceversa, muchas disciplinas han tomado elementos del breakin’ para continuar desarrollándose). A partir del año 2000 comenzaron a integrarse más masivamente elementos del circo y las acrobacias, siendo conocida en algunos lugares como “Tricks & Combo”, que consiste en la realización de transiciones complejas a través de freezes mezclados con powermoves, agregándoles contorsión y/o ilusiones a las secuencias de movimiento.

Set/Salida

Se refiere a la suma de todos los elementos mencionados anteriormente, realizados dentro de un round de exhibición, cypher o batalla. Los movimientos son realizados de forma secuencial, ya sea de forma libre o determinada previamente.

Valoración

Es importante recalcar que no es una obligación para los bailarines participar en campeonatos para ser parte de esta cultura, ya que también es practicado con fines artísticos, de interacción social, entretenimiento y expresión.

Primeros años

En los inicios no existía un sistema de valoración determinado (jueces, puntaje, límite de tiempo, etc.). Durante la danza, en una batalla, un cypher o un encuentro social no era relevante el ser evaluado por entes externos de la cultura, se conformaban con el respeto que ganaban por sus pares de baile al momento de medirse con otro bailarín o grupo. Luego se aceptó la valoración del público, el vencedor era el que lograba su apoyo, siendo el medio de medir quién había “ganado” en la batalla; sin embargo, era una forma demasiado subjetiva y generaba controversia, conflictos e incluso violencia entre grupos rivales. Luego, lo que se realizaba en la calle o en las fiestas se trasladó a competencias; el formato para evaluar se hacía por medio de tres bailarines con experiencia que realizaban el papel de jueces. Se determinaba un límite de salidas por bailarín o de tiempo por batalla, y los jueces debían exponer su decisión a los bailarines y espectadores al finalizar cada batalla, por lo general, apuntando con su mano hacia el lado donde se encontraba el ganador y cruzando los brazos para exponer que hubo un empate.

Actualidad

En la actualidad existen dos sistemas de valoración utilizados a nivel internacional para las batallas grupales, individuales y competencia de coreografías/exhibiciones. Uno de ellos es el sistema de evaluación O.U.R. (Objetivo, Unificado, en Tiempo-Real), un sofisticado programa basado en la

web que da puntajes a los participantes en tiempo real a medida que van compitiendo en batallas profesionales; está diseñado para representar, estandarizar y unificar todas las visiones de la danza, basando sus resultados en datos observables por sobre la opinión. Está enfocado en mantener la verdadera esencia de la danza, alentando la evolución y expresión, junto con fomentar el avance de habilidades. Los puntajes son expuestos y actualizados en tiempo real sobre una pantalla tras el escenario para que los espectadores puedan observar durante el transcurso de la batalla. Dentro de este sistema existen 5 criterios o categorías que son evaluadas, la persona que gana es determinada por el que obtiene el mayor puntaje en la mayor cantidad de categorías:

- 1. Foundation:** Se refiere a la esencia y bases en las que el Breakin' está fundado y a la esencia de cada estilo individual construido por pasos, movimientos y conceptos. Se considera Fórmula (que su salida contenga top rock, downrock y freeze), Flavor (confianza, contacto visual, energía, postura), y Musicalidad.
- 2. Originalidad:** Se refiere a la cualidad o estado de ser original, de pensar o expresarse de forma independiente, individual y creativa, el uso de movimientos, ideas y métodos nuevos; se considera a partir del carácter, estilo, movimientos, conceptos, capacidad de contar una historia a través de la acción en el

contexto del Breakin'. Se considera el copiar los pasos a otros bailarines (salidas completas, no solo elementos individuales) y el repetir las salidas dentro de las batallas.

- 3. Dinámica:** Referente a las actividades físicamente demandantes, técnica y dificultad de diferentes estilos y movimientos ejecutados. No se considera la "dificultad", sino variables como fuerza, velocidad, balance, potencia, flexibilidad, riesgo de lesión e ilusiones.
- 4. Ejecución:** Referido a la perfección, de acuerdo a un plan o diseño, al rendimiento apropiado.
- 5. De movimientos fundamentales o referente a la mecánica deportiva,** de posición, fluidez; relacionado con un estilo limpio, con técnica, sin repetición y a un ritmo claro.
- 6. Batalla:** Se refiere a la batalla en el cypher, a la forma en que se desarrolla el círculo, a la forma en que se dialoga entre bailarines; se busca la forma en que un bailarín puede disminuir la confianza del otro o de cómo el mismo puede mantenerla durante la batalla; también se considera el juego entre bailarines en que se responden con estilo similares, movimientos o conceptos/ideas.

El otro sistema de evaluación es el puntaje de evaluación KOZEN, que consiste en la valoración por el jurado después de cada round, el cual aparece

Fotos: Macarena Gutiérrez



en una pantalla tras el escenario de batalla. Son considerados 3 criterios para la evaluación:

1. Calidad física, relacionada a la complejidad de los movimientos y ejecución.
2. Calidad artística, relacionada a los elementos de la danza.
3. Calidad interpretativa, relacionada a la musicalidad y dramaturgia dentro de una salida.

Performance: Cypher abierto

Al finalizar la ponencia, se planificó realizar un cypher (círculo) donde compartimos una muestra de Breakin' de forma abierta a todos los espectadores, para reforzar conceptos y donde pudieran observar de forma directa la dinámica en la que se desenvuelven los bailarines.

Fue una emotiva presentación donde todo el público, exponentes y presentadores de las ponencias fueron partícipes de una demostración apasionada de esta danza urbana por diferentes bailarines.

Consideramos esta perfo-conferencia como un hito importante para la comunidad de bboys y bgirls, ya que se logró entregar información sobre el Breakin' con profesionalismo y seriedad, dando a entender que no se considera la cultura Hip-Hop como un simple pasatiempo, sino más bien una potencial herramienta para el desarrollo de las personas, derribando prejuicios, logrando que las personas conozcan el contexto de su historia, aclarando que el Breakin' es una danza con fundamentos, estructura y conceptos varios que enriquecen la cultura urbana y generan identidad en miles de personas a través del país, de forma inclusiva e integradora.

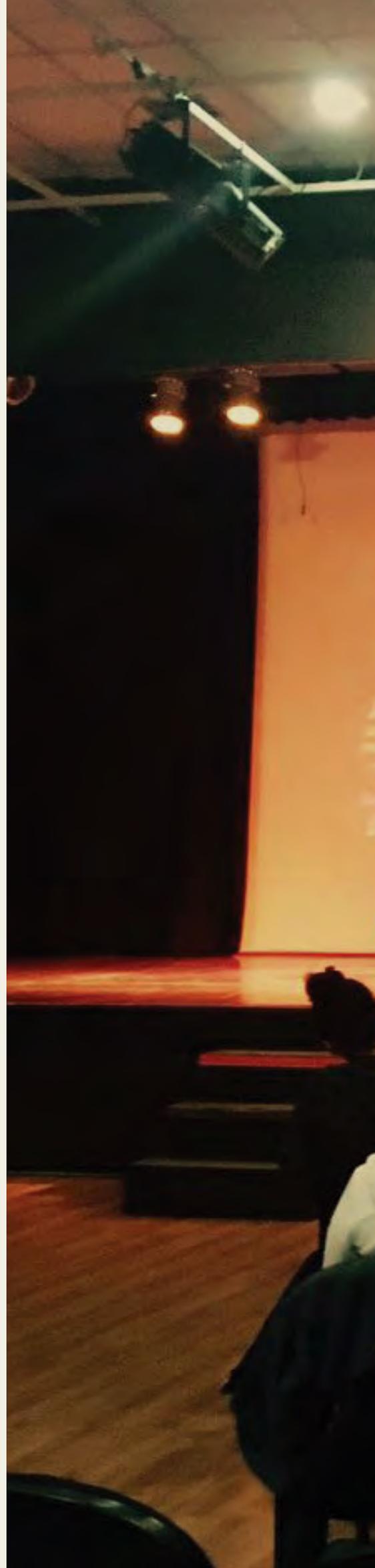
Bibliografía

Al ser considerado "conocimiento de la calle" y no estar al alcance de la esfera académica, lamentamos la ausencia de bibliografía con referencias a artículos de revistas indexadas, pues la mayoría de las referencias utilizadas para escribir el artículo han sido de fuentes primarias, a partir de entrevistas vía correo electrónico, chat y/o entrevistas presenciales con cultores y pioneros del Breakin' (Rodrigo Baeza,

Claudio Flores, Sergio Miranda), en conjunto con conocimientos colectivos de la comunidad de Breakin' en Chile. De todas formas, los invitamos a observar documentales como "The Freshest Kids" (2002), "Planet Bboy" (2007), "Estrellas en la Esquina" (1986); a buscar las batallas a nivel internacional en campeonatos como "IBE", "Battle of the Year" (BOTY), "Undisputed", "World Bboy Classic", "R16", "Radikal ForceJam", "Freestyle Session" (entre los que podría encontrar representantes a nivel nacional), entre otros; a asistir a encuentros de nivel nacional y a acercarse a preguntar a las personas que se encuentren entrenando en lugares públicos, en recintos o realizando shows callejeros acerca de la cultura o la danza que realizan.

Agradecimientos

Agradecemos de forma fraterna y entusiasta a cultores y pioneros de Breakin' a nivel nacional que nos brindaron sin problema información, agradecemos a Rodrigo Baeza (Rorrein Chile, fundador del grupo Brother Breakers y creador de Acallemia), Claudio Flores (pionero en la cultura Hip Hop nacional), Sergio Miranda (Bboy Checho, perteneciente al grupo Party Part e ILL Abilities). También agradecemos a los participantes del cypher abierto, con mención a Matías Martínez (Bboy Matifly, clasificado para los JJOO de la juventud en Breakin' como nueva disciplina), Pablo Díaz Collao (Bboy Rulo, kinesiólogo integrante de agrupación Kinetricks) y Simone Gonçalves. A la persona que realizó el registro audiovisual, Macarena Gutiérrez. Finalmente agradecemos a los grupos y comunidades que apoyan este tipo de iniciativas: Kinetricks, Sala Cypher Comunidad, Jakuna Style Crew, Earth Wind & Flava Crew, a todos los bboys y bgirls que aportan y participan activamente en la comunidad, generando instancias para crecer como cultura, y finalmente a la organización del encuentro, donde se permitió a personas externas al entorno académico y de la danza a presentar lo que se vive en las danzas de la calle.



Hip Hop (1970's)

