

BATALHAS DE DANÇAS URBANAS: A CYPER UM ESPAÇO PARA ESCOLHAS E COMPORTAMENTOS

Deivid Garcia Viegas¹; Maria Fonseca Falkembach²

¹Universidade Federal de Pelotas – deivid.danca@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – mariafonsecafalkembachufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa estuda as *cypher* (ou rodas de dança), elemento presente nas Batalhas de Danças Urbanas¹, como um processo de criação performática por meio de improviso. Trata-se do momento em que todos dançam livremente em roda enquanto escutam as músicas². Nesse momento os(as) dançarinos(as) podem entrar na roda de dança e improvisar, quando uma pessoa termina de dançar entra outra em sequência, numa busca de nunca deixar a roda vazia.

Ao participar de eventos de Batalha e dançando em *cyphers*, percebi alguns comportamentos e formas de relações hierárquicas que acontecem no decorrer de eventos. Fiz, assim, o seguinte questionamento: Quais os critérios de escolhas dos bailarinos para os movimentos, de que modo eles interferem nas relações hierárquicas nas batalhas? Partindo dessa pergunta, comecei a olhar os eventos que participei a partir de uma perspectiva diferente da qual eu sempre vi, com a percepção de um pesquisador, mas ainda mantendo meu olhar como bailarino.

As Batalhas são competições de dança que envolvem um ou mais dançarinos, contra um(a) dançarino(a) ou outro grupo de dançarinos(as) são divididas entre os subgêneros das Danças Urbanas. De um modo geral, são competições de “tudo ou nada”, isto é, apenas um grupo ou dançarino(a) recebe o prêmio: é parte intrínseca da cultura Hip Hop, que surge de jovens membros de gangues disputando por territórios, para busca de reconhecimento não violento através da arte (Cardoso e Ribeiro, 2011 P. 95-96).

2. METODOLOGIA

Para dialogar sobre o assunto, usei minha própria experiência como dados para a pesquisa. Tomo como referência metodológica, Sylvie Fortin, Sandra Meyer e Mônica Dantas, pois essas autoras trazem a vivência do pesquisador como dado científico, e mostram a importância do pesquisador estar junto do seu objeto de pesquisa a partir da aproximação da metodologia de pesquisa etnográfica em investigações de dança.

Sandra Meyer Nunes (2014, p. 6) escreve que:

¹ “Engloba os estilos específicos e existentes que se originaram em festas black e através das Danças Sociais: Hip Hop Dance, Vogue, Waacking, Stiletto, Krumping, Ragga Jam, House Dance, Danças Sociais, bem como suas especificidades.” (OXLEY, 2013, p.30)

² As músicas são do gênero hip hop e colocadas de forma aleatória por um DJ, para que exista uma imprevisibilidade a fim de que os dançarinos possam improvisar de forma espontânea.

“A auto-ethnografia e a autobiografia, pensada no campo da dança, demanda em um ater-se não somente à seleção de documentos, entrevistas, observação de campo, mas às experiências do pesquisador como um tipo de dado etnográfico.”

Sua abordagem metodológica permite que eu use minhas percepções das vivências imersivas junto das pessoas nas Batalhas e na *cypher* como um dado de pesquisa. Minhas principais ferramentas de pesquisa foram gravações e notas dispersas (FORTIN, 2006). Também fiz observação participante, que pode “variar de uma observação discreta e passiva a uma participação totalmente engajada para melhor relatar os comportamentos do artista ou dos artistas selecionados para a pesquisa” (FORTIN, 2006, p. 80).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As relações de hierarquia nas batalhas de Danças Urbanas são muito volúveis pois é muito comum vermos pessoas julgando em um evento e sendo julgadas em outro. Isso forma um ciclo de pessoas que se encontram periodicamente nestes eventos.

Considero as *cypers* o elemento mais divertido e importante de um evento de Batalha, elas são momentos de interação que geralmente começam antes das batalhas e recomeçam após as batalhas. Os participantes e o público se organizam geralmente em uma roda grande ou em pequenas rodas, para interagirem uns com os outros por meio da dança. A *cypher*, também chamada de rodão, roda, não têm nenhuma restrição de idade, gênero, nível de técnica, é um momento em que essa comunidade se torna muito acessível para novas pessoas, inclusive muitas das pessoas que estão presentes percebemos não que possuem a técnica esperada para competição , são chamados “puros”, pessoas que só estão lá para dançar e se divertir com o movimento e a música.

Uma intenção dos bailarinos participantes na *cypher* é mostrar o quanto são bons, que merecem ser reconhecidos, que fazem parte dessa comunidade. Para conquistar respeito, é preciso mostrar que você dança bem. No contexto de origem das batalhas da Cultura Hip Hop, ou em um contexto periférico, quanto mais respeito, mais reconhecido, mais espaço o indivíduo tem. Outro objetivo na *cypher* é você causar impacto, desestabilizar os seus possíveis oponentes da competição, pois se você "manda bem" na Cypher, possivelmente você manda bem na batalha, logo suas chances de vencer seriam grandes. Então, muitas pessoas usam a *cypher* como um local de intimidação, pois quando alguém vai dançar contra você na batalha ela já estaria com “medo” pois sabe do que você possivelmente é capaz.

Esse é também o primeiro espaço de confrontamento, pois se alguém na *cypher* te desrespeita ou faz alguma provocação, você pode entrar logo em seguida e tentar mostrar para ela que você dançaria melhor e ambas pessoas ficam dançando até uma das pessoas desistir de dançar aceitando a derrota.

As escolhas e processos performáticos dos artistas no momento da competição é, geralmente, decidida na *cypher*. Um mesmo bailarino pode escolher ter um comportamento amigável como também pode optar por um comportamento agressivo. Alguém com um comportamento amigável tende a dançar como se estivesse convidando as outras pessoas para a roda, isso implica que nas batalhas essa pessoa teria movimentações focadas em si mesmo. Os artistas que fazem entradas agressivas, buscando intimidar os outros

competidores, geralmente já estão com a corporeidade de movimentos de brigas ou tomadas de repertório.

Também existe uma relação de respeito na *cypher*: no momento que duas pessoas entram juntas, raramente acontece de elas dançarem para correr/espantar uma pessoa da roda alguém sempre abre mão, cede o momento, para outra pessoa dançar (alguém que ainda não tinha dançado, de preferência).

Após a *cypher*, começam as batalhas, quando é possível sentir relação de combate para definir que é o mais forte - nesse caso, quem dançou melhor. Funciona como um rito de ascensão, a estrutura de um contra um, permite que alguém vai ascendendo e vencendo quem tinha vencido até ficar "o melhor dos melhores". São principalmente três fatores que definem quem vence: técnica, relação corpo, música e entrega.

Sempre antes de acontecer a batalha final, ou seja, antes dos dois últimos bailarinos dançarem, temos o que chamamos de demonstração de jurados, construída para que o júri dance e mostre para os bailarinos que merecem estar naquele lugar. Eles dançam para convencer os bailarinos de que eles são bons o suficiente para realizar um julgamento justo.

Depois da última batalha e da escolha do júri, há uma nova *cypher* e as pessoas voltam a dançar novamente. Em meio a tudo isso, acontecem conversas, as pessoas se relacionam a fim de aprender umas com as outras, as pessoas mais antigas guiam as mais novas, a fim de renovar os ciclos.

4. CONCLUSÕES

Ao observar as estruturas dos eventos de batalhas, é possível entender que as escolhas que envolvem as movimentações não partem apenas do cunho da técnica, mas sim do emocional dos artistas, implicado na imagem que eles querem causar. Desta forma, é possível entender critérios escolhidos pelos artistas, como o estado emocional individual e de seus oponentes. A presente pesquisa busca analisar a *cypher* a partir dos conceitos de conduta restaurada (SCHECHNER, 2000), dos Estudos da Performance, e de relações de poder (REVEL, 2005), dos estudos foucaultianos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DANTAS, Mônica. **A pesquisa em dança não deve afastar o pesquisador da experiência da dança:** reflexões sobre escolhas metodológicas no âmbito da pesquisa em dança. Revista da FUNDARTE. Montenegro, (2007) ano 7, nº 13 e nº 14, p. 13 - 18

FORTIN, Sylvie. **Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística.** Cena, (7), 77. 2010.

NUNES, Sandra Meyer. **Perspectivas auto-etnográficas em pesquisas com dança contemporânea.** In: 29 Reunião Brasileira de Antropologia, 2014, Natal. GT Antropologia da Dança. Natal: UFRN, 2014. v. 01. p. 1-10.

OXLEY, Tauana. **DANÇAS URBANAS:** possibilidades pedagógicas para o Ensino Médio das Escolas públicas de Pelotas/RS. 2013. 95f. Trabalho acadêmico (Graduação)—Licenciatura em Dança. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas.

REVEL, J. **Michel Foucault: conceitos essenciais.** São Carlos: Claraluz, 2005.

RIBEIRO, Ana; CARDOSO, Ricardo. **Dança de Rua.** Campinas: Átomo, 2011.

SCHECHNER, Richard. **Performance: teoria & practicas interculturales.** Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. 2000.