



**EM BUSCA DO MELHOR ROUND:
OS SENTIDOS DA BATALHA NA DANÇA KRUMP**

**EN LA MEJOR RONDA:
LOS SENTIDOS DE LA BATALLA EN LA DANZA KRUMP**

**GETTING THE BEST ROUND:
THE SENSES OF BATTLE IN KRUMP DANCE**

Taís Ferreira Rodrigues¹

<https://orcid.org/0000-0003-0513-6786>

Ana Cristina Ribeiro Silva²

<https://orcid.org/0000-0001-8370-0704>

Jarbas Siqueira Ramos³

<https://orcid.org/0000-0002-8146-9761>

RESUMO

Esse artigo objetiva discorrer sobre a importância da batalha na dança Krump, uma linguagem englobada pelo que se chama hoje por danças urbanas, ou Street Dances. A metodologia usada é a etnografia, mas transita na autoetnografia e o referencial teórico está ancorado fortemente em Fleshbonez e Tight Eyez, criador da dança, além de outros dançarinos. O Krump é uma dança que performa imposição e dominância. Assim, a batalha possui um valor artístico, uma vez que é local de desenvolvimento técnico-expressivo e também um valor social, pois é uma prática coletiva onde cultivamos valores como representatividade, superação e validação dos pares (reconhecimento).

¹ Universidade Federal de Uberlândia (mestrado). Pesquisa concluída em 2025. Área de estudo: danças afrodiáspóricas ou periféricas estadunidenses ou Danças Urbanas/Street Dances. Nome dos orientadores: Jarbas Siqueira Ramos e Ana Cristina Ribeiro Silva. Bolsa de fomento: CAPES. Atuação profissional: produtora e idealizadora da iniciativa cultural Cypher Open, na cidade de Uberlândia/MG.

² Universidade Federal de Pelotas (docente orientadora). Doutora em Artes da Cena pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). <https://www.eclipse.art.br/cris-pesquisas> ana.cristina@ufpel.edu.br.

³ Universidade Federal de Uberlândia (docente orientador). Artista da cena, professor e pesquisador das culturas afroindígenas.

Palavras-chave: Krump, batalha, Danças Urbanas.

RESUMEN

Este artículo pretende discutir la importancia de la batalla en la danza Krump, un lenguaje englobado en lo que hoy se denomina danzas urbanas o Street Dances. La metodología utilizada es la etnografía, pero se mueve hacia la autoetnografía y el marco teórico está fuertemente anclado en Fleshbonez y Tight Eyez, creadores de la danza, así como otros bailarines. Krump es un baile que representa imposición y dominio. Así, la batalla tiene un valor artístico, ya que es un lugar de desarrollo técnico-expresivo, y también un valor social, ya que es una práctica colectiva donde cultivamos valores como la representación, la superación y la validación de los pares (reconocimiento).

Palabras clave: Krump, batalla, danzas urbanas.

ABSTRACT

This article aims to discuss the importance of battle in Krump dance, a language encompassed by what is now called Street Dances. The methodology used is ethnography, but it also involves autoethnography, and the theoretical framework is strongly anchored in Fleshbonez and Tight Eyez, the creator of the dance, as well as other dancers. Krump is a dance that performs imposition and dominance. Thus, the battle has an artistic value, since it is a place for technical-expressive development, and also a social value, since it is a collective practice where we cultivate values such as representation, overcoming, and validation of peers (recognition).

Keywords: Krump, battle, Urban Dances.

Esse trabalho deriva de uma pesquisa de mestrado que investiga a improvisação no Krump⁴. Neste recorte, aprofundo numa das suas práticas essenciais para responder à pergunta: qual o sentido da batalha nessa dança? Para isso, utilizo a metodologia etnográfica e autoetnográfica em que, além de pesquisadora, sou *krumper* e me lanço ativamente nas batalhas, rodas (*sessions*, como veremos mais à frente) nos eventos de Krump do Brasil. Assim, mantive um diário de bordo por 3 anos em que, sempre que viajava para esses lugares (São Paulo, Uberaba, Piracicaba, Campinas e Barretos foram alguns deles), relatava o que via e ouvia.

⁴ Título: “Entre *sessions* e batalhas na dança Krump: performance, improvisação e meu corpo *krumper*.” Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia.

As informações nessa cultura foram difundidas pelo mundo pelos meios digitais, através dos mais de 30 *dvds* produzidos por Tight Eyez e Big Mijo e outros criadores nos anos 2000. Eles formaram clãs, as *fams*, grupos restritos onde treinavam novos representantes da dança que se impunham com seus movimentos vigorosos e rudes, mostrando as bases corporais do Krump. Hoje, o conhecimento é transmitido através de vídeos no Instagram e YouTube (antigamente as plataformas mais usadas eram outras, como o Facebook, Orkut e *blogs*). Os lançamentos de álbuns de música Krump acontecem principalmente no Bandcamp, uma plataforma online onde músicos, bandas e selos independentes podem vender e distribuir suas músicas, álbuns, mercadorias e até ingressos diretamente para o público. No Brasil, o *WhatsApp* é o aplicativo mais utilizado de comunicação interna das *fams* e por meio do qual muita informação é passada pelos *big homies*, líderes desses grupos.

Por isso, a pesquisa bibliográfica foi feita no Google Acadêmico, como também redes sociais como Youtube, Instagram, onde a maior parte do conteúdo educativo de Krump está disponível. As principais referências teóricas desse trabalho são o principal criador da dança, Tight Eyez, e os *big homies* brasileiros entrevistados: 7K Buck, Kwalker e Xkillz. Os *big homies* são líderes na comunidade Krump pelo seu tempo de experiência, nível de desenvolvimento técnico, produção de eventos e mentores das *fams*. Uma das principais fontes de estudo que existem no Brasil é o blog de Fleshbonez⁵, que foi uma das principais referências teóricas brasileiras desse trabalho.

Importante dizer que grande parte das citações são feitas pelo nome artístico do autor, porque no Krump temos o *aka* (do inglês “also known as”, que em português significa “vulgo”, “também conhecido como”). É o nome pelo qual somos conhecidos em nossa comunidade, ele está alinhado com o nosso estilo de movimentação e personagem (personalidade ou alter-ego) que criamos (um processo que leva anos) para dançar. Em suma, é a nossa identidade no Krump. Então, tomei a escolha de preservar esses nomes nesse trabalho.

⁵ <https://mayckonphylosophy.blogspot.com/>. Acesso em 14 jun. 2026.

Adentrando nesse universo

Há uma longa e antiga discussão sobre o termo “danças urbanas”, a qual não há consenso desde as primeiras manifestações do *Locking* e do *Breaking* e do surgimento da Cultura Hip Hop. No Brasil, outros termos também entram em jogo nesse debate, como “Dança de Rua”, “Hip Hop” e “*Street Dance*”, e geram impacto social na disseminação dessas danças. Para entender o significado de cada termo e as suas implicações estéticas e sociais, é preciso analisar o contexto histórico em que essas danças se inseriram no Brasil.

O termo Dança de Rua se difundiu no Brasil nos primeiros anos da década de 1990 por meio dos festivais competitivos que passaram a incluir essa categoria ao se referir a uma estética popular dançada aqui que fundia movimentos do Breaking, das Funk Styles e do Jazz estadunidenses. Essa dança **híbrida** inicialmente estava presente em bares, danceterias e nas ruas antes de entrar oficialmente em festivais de dança no país, como o Festival de Dança do Triângulo em Uberlândia (MG) e o Festival de Dança de Joinville. Nesse momento, Dança de Rua foi um termo sugerido por Marcelo Cirino, de Santos, para os festivais e que era tradução do termo usado nos EUA: *Street Dances* (Guarato, 2020).

Na segunda metade da década de 2000, Frank Ejara, pioneiro nos estudos brasileiros de Locking e Popping passou a difundir o termo Danças Urbanas, influenciado por Storm, dançarino francês. Ejara se preocupava em organizar e sistematizar, no Brasil, as técnicas de cada uma dessas danças de forma mais fiel ao que existia nos EUA, ao contrário da hibridação presente na Dança de Rua (Guarato, 2020). A substituição pelo termo Danças Urbanas por vários pesquisadores e dançarinos brasileiros foi motivado pelo impacto negativo e a imagem pejorativa que Dança de Rua causava nas pessoas leigas, como se remetesse à pobreza e/ou vadiagem (Garcia, 2016).

Então, em 2020 com o assassinato de George Floyd, homem negro, por um policial estadunidense por racismo, o movimento negro lá levantou uma mobilização de denúncia de diversas formas de discriminação racial, incluindo o uso do termo “urban”

na indústria musical. “Urban”, nos EUA, era usado para categorizar música afroestadunidense (Guarato, 2020) e segundo o movimento negro era sintoma de apagamento e embraquecimento dos seus autores. Nesse momento, o termo Danças Urbanas passou a ser debatido intensamente aqui no Brasil entre dançarinos do meio e até hoje não há um consenso sobre o nome ideal que consiga dar conta das especificidades de todos os estilos englobados por ele.

Eu uso o termo Danças Urbanas nas palavras-chaves desse artigo com a intenção de facilitar a busca de bibliografia acerca dessas danças por outros pesquisadores e pesquisadoras, contudo prefiro usar, ao longo do texto, danças periféricas afroestadunidenses. Evito abordar termos guarda-chuva, justamente porque fortalece o Krump como uma linguagem com uma identidade única e que, mesmo sofrendo uma influência direta do Hip Hop, lutou para se desenvolver enquanto uma dança independente, com práticas, técnicas, sistema de informações e regras próprias - **fundamentos**. E isso foi essencial para que ele se tornasse o que é hoje, se perpetuasse globalmente, criando uma linguagem em comum que conectasse praticantes do mundo todo. Sendo o Krump uma dança originária dos EUA, o estudo aqui seguirá as tradições de seus mestres populares estadunidenses e brasileiros.

Feita essa contextualização dos termos, entro, agora, no tema principal da pesquisa. Segundo Fleshbonez (2013b), o Krump é uma dança de batalha territorial e de imposição, o que significa, corporalmente, uma dança de tônus, precisão e força aliada à explosão. Não à toa, surgiu em um ambiente marcado por violência urbana, Tight Eyez (2021) o considerava como uma terapia e um jeito de sobreviver naquele contexto de briga de gangues, ao mesmo tempo em que replicava elementos culturais destas por estar imerso nesse mundo. FleshBonez e 7K Buck (2021, p. 127) descrevem o Krump como uma catarse artística, “uma mistura de sensações e expressões oriundas das ruas”. O seu surgimento está atrelado ao caos que acontecia na periferia de Los Angeles na década de 2000 e que vem de uma longa história de conflitos urbanos.

A região de Los Angeles onde o Krump nasceu, South Central, foi um lugar que recebeu uma enorme população de afro-estadunidenses que migraram do Sul dos

Estados Unidos entre os anos 1940 e 1970, fugindo da segregação racial⁶ (Crockett, 2006). Esse fenômeno dá pistas para alguns fatos que impulsionaram o surgimento do Krump. No início dos anos 70, o setor industrial absorvia a maior parte da mão-de-obra das famílias afro-estadunidenses. Contudo, com a crise urbana dos anos 60, várias fábricas saíram da região, o que gerou uma onda de desemprego, o aparecimento de gangues e o aumento da criminalidade na cidade. Além disso, somado à epidemia de crack⁷ em meados dos anos 80, a violência policial aumentou tanto, até que tirou a vida de Rodney King, motorista negro brutalmente assassinado pela polícia. Essa situação desencadeou uma série de revoltas populares em 1965, protagonizadas pela população negra e latina de Watts (Crockett, 2006).

A partir desse recorte sócio-histórico de South Central, surge o *Clown Dance*, que foi retratado no documentário *Rize*, de 2005. O *Clown Dance*, ou *Clowning*, era um estilo com influências da Hip Hop Dance, voltado para animar festas infantis, e por isso era cômico e enérgico. Segundo relatos de *krumpers*, era a única saída dos jovens do mundo do crime, naquela época. Tommy Johnson, um jovem afro-estadunidense em South Central L.A., havia sido libertado recentemente da cadeia por envolvimento com drogas, quando decidiu, em 1991, unir a palhaçaria e o Hip Hop Dance para trabalhar em eventos. O famoso grupo liderado por Tommy The Clown⁸, como ficou conhecido, animava festas, desfiles, eventos da igreja e batalhas no bairro (Crockett, 2006). Para além de formar jovens como dançarinos, tornando-os seus aprendizes, ele também se tornava uma espécie de cuidador deles e os ajudava a se manterem longe das gangues.

Quando Tight Eyez se mudou para Los Angeles, já dançava outros estilos e tentou entrar no grupo de Tommy, mas quando conseguiu estar dentro, seu líder achou

⁶ A Grande Migração — que ocorreu de 1916 a 1970 — foi um fenômeno em que 6 milhões de afro-estadunidenses se mudaram do Sul para o Norte e para o Oeste. A mídia divulgou intensamente sobre uma vida melhor para a população afro-estadunidense no Norte e no Oeste, pois o setor industrial precisava de muita mão-de-obra. As famílias negras foram seduzidas pela promessa de salários mais altos, oportunidades educacionais e mais liberdade pessoal, fugindo das práticas de segregação do Sul. Contudo, ao chegarem no novo lugar, perceberam que não eram tão bem tratados quanto esperavam que seriam. A discriminação os seguiu para o Norte, onde ocorria diferenças salariais raciais e proibições sobre onde os negros poderiam viver (ShareAmerica, 2022).

⁷ A cidade de Los Angeles foi uma das mais afetadas dos Estados Unidos com a entrada da droga no país. Por ser uma substância relativamente barata, ela se tornou muito popular e, em 1985, 5,8 milhões de estadunidenses faziam uso do crack (Porto, 2021).

⁸ Em <https://www.tommythec clown.com/>, você pode conferir o trabalho do dançarino e acessar fotos e depoimentos dos membros do grupo.

seu estilo destoante do que o grupo fazia e o rejeitou. Então, diante da frustração, Eyez se dedicou a buscar, junto com seu amigo Big Mijo, sua própria dança e assumir uma estética mais pesada, cujo objetivo não era de alegrar ou entreter, mas de extravasar sentimentos difíceis, afirmar sua própria identidade e **confrontar** os próprios *clowns* e outros dançarinos para conquistar respeito e autoridade (FleshBonz, 2013b).

A batalha está na essência de várias Street Dances. No caso do Breaking (ou B-Boying):

Sem as batalhas, o B-Boying não existiria por si próprio. Todos os aspectos da dança foram criados para a competição, e cada movimento é julgado de acordo com sua eficiência durante sua execução. Durante a batalha, B-Boys e B-Girls aprendem a usar seu aprendizado como um fundamento para a criatividade. Eles transformam precisão e sutileza em símbolos de uma agressão expressa por movimentos, não pelo contato físico. Eles atacam sem piedade, mesmo vendo seus oponentes como distintos e valorosos seres humanos. Finalmente, com as batalhas, aprende-se a como usar o estilo para combater a força do adversário, uma habilidade que pode estar no coração do Hip-Hop (Schloss, 2006, tradução livre).

Também é assim no Krump. A batalha traz honra, traz respeito, reconhecimento, validação, poder, status e até autoridade. Esses valores vieram da cultura de gangues na qual o Krump estava inserido em seu surgimento. É na batalha que provamos nosso valor e pertencimento nessa cultura. O que mostramos em batalha vale mais do que falamos. Assim, a batalha carrega um aspecto moral dentro do Krump, porque reflete alguns dos valores mais importantes no Krump: imposição territorial, superação de limites e evolução técnica. Trata-se de uma dança de afirmação sobre quem você é (ou quer ser) perante às pessoas e ao seu poder de influência na comunidade (FleshBonz, 2022). Batalhamos para entrar em uma *fam*, para conseguirmos um certo *spot* (posição hierárquica ou função) dentro dela, para resolvermos conflitos dentro da comunidade, para conquistarmos respeito, para fazer valer nossa palavra, para desafiar, para nos testar, para entretenimento em eventos (batalhas-show), etc.

A batalha é o momento em que você vai até o seu limite, com o intuito de ultrapassá-lo. É o lugar onde você mostra dominância, mostra a propriedade da sua dança. O(a) *krumper*, na batalha, precisa se impor para o seu oponente, já que o

objetivo é superar tecnicamente o outro. Para isso, ele(a) utiliza estratégias como movimentos provocantes, postura e expressão facial a fim de desestabilizá-lo. É um jogo de poder, de confronto físico e psicológico, ou, como Kwalker (2022) diz, “instinto assassino”. Aqui, vemos um lado esportivo da dança, porque essa competitividade é um dos fatores que estimula a evolução técnica e pessoal do(a) dançarino(a) (7K Buck, 2023). Também diz respeito ao status e reconhecimento entre seus pares.

O CFTK, maior evento de Krump da América Latina, que pude participar na edição de 2022⁹, organiza as batalhas mais esperadas no Brasil (chamadas de *exhibition battles* ou batalhas-show). São chamados(as) *krumpers* de outros países, reconhecidos internacionalmente, para duelarem com os(as) melhores brasileiros(as), sendo um evento marcante para a carreira destes. São batalhas selecionadas pela equipe organizadora e muito esperadas pelo público. Também testam o nível do Krump nacional, avaliam o quanto os(as) dançarinos(as) estão prontos para competirem em eventos internacionais. Nessas batalhas, não há júri, pois o objetivo é a interação entre os dois oponentes e a apresentação de suas técnicas, não o resultado do duelo. Geralmente, cada um faz 2 *rounds* (2 entradas, mas isso pode variar) e podem escolher suas músicas.

Mas o evento conta com várias categorias de torneios - tipo de competição com esquema de batalhas, similar ao esporte, com oitavas de final, quartas, semi e final, ou sistema de pontuação: *Beginners*, *Girlz*, *Krump Game*, *Buck to Score*, *Family Wars* e *All Style x Krump*. Nos torneios, há a presença de um júri (1 a 3 pessoas) que avalia, em cada rodada, quem avança para a próxima fase. *Beginners* é um torneio para iniciantes que têm até 4 anos de treino. *Girlz* é voltado exclusivamente para as mulheres. *Krump Game* é uma modalidade em que cada *round* é definido por uma temática específica, sorteada na hora. *Buck to Score* funciona por um sistema de pontuação a cada *round*: todos se enfrentam e a cada vitória o(a) dançarino(a) recebe uma pontuação que o(a) leva para a etapa seguinte. *Family Wars* é aquela em que as *fams* se enfrentam e, no evento em questão, cada time contou com 3 membros para o

⁹ O evento aconteceu em São Paulo, nos dias 18, 19 e 20 de novembro de 2022. As principais atrações incluíam batalhas-show (ver imagem a seguir) com dançarinos estrangeiros e brasileiros, workshops e torneios de várias categorias. Para mais informações, acessar: <https://www.instagram.com/cftkoficial/>.

representar seu clã. *All style x Krump* é aquele em que *krumpers* enfrentam dançarinos(as) de outros estilos de dança. O evento também conta com apresentações coreográficas de grupos de dança, chamadas de *showcases*.

Como o Krump nasceu como uma dança de batalha, ela é um dos pilares dessa cultura. A batalha é o que traz movimento para a cena, o que chama o(a) dançarino(a) para se impor e afirmar a sua identidade na dança. Como dito anteriormente, é o que provoca a nós, *krumpers*, a treinarmos, a buscarmos evolução, independente do resultado. A perda de uma batalha deve, então, servir como incentivo para buscar aprender mais e melhorar o seu desempenho. 7K Buck relata como vê a batalha:

[...] Eu quero ver como está minha dança, o meu *material*, se eu tenho pra trocar ou não... Quando eu perco, só me dá mais vontade de chegar em casa, treinar pra ficar bom e pegar aquele adversário de novo. Como se eu tivesse repetindo a mesma fase do videogame. Quando eu pegar aquele mesmo adversário, eu quero conseguir ganhar dele. Fica como uma meta. Acho que a principal coisa que me motiva a querer batalhar é querer ser melhor. Querer ser um dos melhores. Ter uma dança de alto nível pra trocar com qualquer um (7k Buck, 2023).

A batalha é o momento máximo da dança de um(a) *krumper*. Ali ele(a) busca superar os seus limites, jogar com seu personagem e “destruir”, “amassar” ou, como dizemos na linguagem técnica do Krump, fazer o *kill off* - quando um dos oponentes faz algo no *round* que deixa o rival sem condição de responder à altura. Contudo, a batalha pode ser um golpe fatal à carreira de um *krumper*, se ele não souber o momento de jogar, e o lugar em que descobrimos isso é na *session* (Eyez, 2021), quando os dançarinos se encontram para dançar em roda, muito similar às *cyphers* de *Breaking* no Hip Hop. Sugiro que assistam ao vídeo da *session* do CFTK de 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=6ey3mnrFMDM>.

É importante ressaltar que o Krump não se resume em batalhas: Tight Eyez (2021) já citou que o verdadeiro lar do Krump é a *session* e ele vê poucas destas em comparação com aquelas. Os eventos com torneios trazem visibilidade para o Krump, reúnem diferentes galeras, diferentes *fams* e nos dá sede de evoluir: subir no *ranking*, ganhar notoriedade. Nos eventos em que pude participar durante a pesquisa de campo, as batalhas tomavam a maior parte do tempo do evento. Mas *sessions* são mais

fáceis de organizar e podem acontecer em qualquer lugar, com ou sem estrutura, na rua ou em pontos de cultura de uma cidade, entre amigos, entre as *fams*, na vizinhança... enfim, elas devem estar no nosso cotidiano. Essas duas práticas, *session* e batalha, não são opostas e separadas, elas são irmãs e tem a roda, o círculo como centro, arriscaria dizer que talvez sejam momentos diferentes de uma mesma prática. Mas as intenções de movimento de um(a) dançarino(a) diferem em cada uma delas, assim como suas reverberações entre o público.

Na *session*, dançamos para nos expressar, extravasar, testar algo que estamos treinando e para receber e dar *suporte*. Tight Eyez (2021) diz que a *session* carrega uma dimensão terapêutica e espiritual. Ela tem mais o sentido de confraternização, liberdade e não julgamento, ao contrário da batalha, que testa o seu nível e te coloca em um ranking. Nas palavras de Eyez, não importa o quanto ele ame e respeite alguém, na hora da batalha ele quer destruir seu oponente.

Você não pode comparecer a uma batalha quando não tem nenhum título para provar (...) Quando você perde, sente que o mundo está contra você porque todo o mundo Krump tem que torcer pelo vencedor. É uma necessidade. Temos que elogiar o que é louvável. Mas, se você perder, tem que voltar para a *session* imediatamente porque não quer começar a olhar para o Krump como se aquilo não fosse pra você, como se ninguém gostasse do seu estilo (...) Se você tomar um *kill off*, a beleza do Krump, a *session* está pronta para recebê-lo de volta. É assim que você se cura (Eyez, 2021).

A *session* mostra quem está pronto para ir à batalha, aonde vamos ao limite, já que alguém tem que ganhar e alguém tem que perder (“matar ou morrer”). A *session* é o lugar de pôr em prática o que o(a) dançarino(a) aprende no treino pessoal: ele(a) leva isso para a roda, para experimentar e testar o repertório de movimentação previamente criado. Para isso, a reação do público é um termômetro para que ele(a) avalie o impacto dos seus movimentos, ou seja, o quanto houve troca de energia. O feedback de um(a) big homie ou mentor(a) também é fundamental.

Já a batalha ensina a ser estratégico(a), já que é, nas palavras de Eyez (2021), um ambiente brutal, de opiniões brutais, que pode destruir (*kill*) o seu ego. Não é o momento de testar coisas novas, mas de levar as armas previamente preparadas.

Então, as pessoas, no início do aprendizado do Krump, devem ir para a *session*, e não direto para a batalha. A *fam* e o(a) *big homie* são as pessoas que dirão se você está pronto(a) para a batalha. A *session* mantém o Krump vivo. Ela é o lar do Krump.

Depois de uma *session*, estarei livre, porque sempre testo coisas novas, novos estilos, novos conceitos. Durante a *session*, meu objetivo é fazer vários *rounds* diferentes para forçar meu corpo e aprender mais sobre mim. Então, logo após a *session*, procuro memorizar e analisar alguma sensação para trabalhar durante a *lab* e também o contrário (Cyborg, 2023).

Podemos entender a *session* e a batalha como rituais no Krump. O ritual é uma importante forma de um grupo enfrentar as dificuldades do ambiente, como transições difíceis, relações contraditórias, desequilíbrios e desejos que violam as normas sociais (Schechner, 2012b). No surgimento do Krump, como mencionado anteriormente, as *sessions* tem uma função social de ser terapêutico para os jovens negros de South Central, sem condições nenhuma de acesso à serviços de saúde mental. Também ajudou esses jovens a sobreviverem, no sentido literal, em meio à intensa violência urbana, derivada do crime e da repressão policial. Ritual para Schechner (2012b) é uma manifestação que transgride o cotidiano, então é importante lembrar que é diferente de hábitos comuns dos nossos dias como escovar os dentes, cozinhar, dormir, por exemplo. Na *session*, *krumpers* se transformam em personagens fictícios, explorando outras realidades, ou exibem com intensidade dramática lados de sua personalidade que não são permitidos no cotidiano devido a papéis sociais performados no seu dia-a-dia.

Schechner (2012b) relaciona o ritual ao comportamento de manutenção da memória coletiva e individual dos membros de um grupo. Essa memória está no corpo, nos objetos e nos símbolos ou códigos utilizados ao longo do ato ritual. Na *session*, as pessoas se reúnem e dão espaço para as(os) dançarinas(os). Há uma interação contínua (*hype*¹⁰ e suporte): em *sessions* de rua há uma intimidade maior, que se cria entre a(o)

¹⁰ *Hype* é a energia da plateia: todo o barulho (“*make some noise*”) feito pelo público que reage a algo que um(a) *krumper* fez em cena ou palavras de motivação. É forte elemento da cultura e é capaz de potencializar a dança dele(a), ao mesmo tempo em que une as pessoas e eleva a troca de energia coletiva na *session* ou em uma batalha. Funciona como um termômetro do *round*, pois sinaliza o quão bem a dança está comunicando com o público, qual o efeito ela está atingindo.

krumper e a plateia. No caso em questão, essa relação é mais estreita. A(o) *krumper* precisa administrar o espaço, pois muitas vezes as pessoas se envolvem tanto com sua dança que vão se aproximando fisicamente cada vez mais. Ele(a) também precisa administrar a sua energia, pois se dança em máximo vigor o tempo todo, sua resistência acaba antes de finalizar o seu *round*.

A(o) *krumper* também precisa estar atento para não se deixar levar totalmente pela plateia, pois se recebe um *hype* muito grande, deve manter conectado a si para continuar o *round* e não se perder logo após um grande êxtase de todos. A plateia deve fazer uma apreciação sincera de cada performance, deve permanecer em estado de abertura para se deixar tocar por tal dança, o que significa deixar as inimizades e julgamentos de lado. Aquele(a) que entra na *session* deve receber incentivo, saber que as pessoas estão com ele(a), estão ouvindo o que tem a dizer. Afinal, a *session* não é lugar de avaliação, é celebração e confraternização.

Treinando para o próximo nível:

O treino é algo que deve fazer parte do nosso dia-a-dia. É o que aperfeiçoa a nossa técnica e nos faz alcançar, como dizemos, o próximo nível da nossa dança. Temos sede de evolução. Queremos sempre ver nosso desempenho subindo. Pois o reconhecimento de um(a) *krumper* é construído com base no que ele(a) mostra em cena, não no seu discurso (Tight Eyez na EBS, 2023).

Sugiro assistirem à batalha de Tight Eyez contra Beast e Bad Newz na EBS de 2023¹¹ (link no rodapé), um dos maiores eventos de Krump do mundo. Essa batalha acontece na rua e há uma multidão em volta, de tal forma que os organizadores não conseguem abrir muito espaços para os três dançarem, tamanha a expectativa de todos no que estaria prestes a acontecer. Havia um conflito pessoal entre os três *krumpers* que os levaram a essa batalha¹², porém gostaria de chamar a atenção na

¹¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=uZXQH-akJo2Y&t=30s>. EBS ou European Buck Session é um evento internacional de Krump que acontece anualmente na Alemanha, desde 2008. Conta com campeonatos, batalhas e *sessions* de rua, palestras e apresentações (*showcases*).

¹² Quando a batalha tem um cunho pessoal, ela é chamada de *call out*. *Krumpers* batalham entre si na tentativa de resolverem desentendimentos pessoais.

dinâmica que acontece em cena. Há uma discussão bem acalorada entre Eyez e Badnewz, os dois estão exaltados e provocam um ao outro o tempo todo. Algo que Eyez fala durante a batalha é que Badnewz precisa mostrar evidências daquilo que está falando. Ou seja, ele precisa provar a legitimidade do seu ponto de vista por meio de sua dança. As palavras não fazem sentido se você não prova na dança aquilo que fala.

Há muitos elementos que podem ser analisados nessa batalha, porém, concentrando nessa fala de Eyez sobre evidências, observamos que o seu intuito é expressar corporalmente a mensagem que verbaliza, suas palavras são uma extensão da sua técnica: a forma como ele se impõe, a forma como ele interage com seus oponentes, o tônus forte no seu corpo, a sua expressão facial, a sua atitude impositiva e intimidadora compõem a atmosfera que cria em torno da sua dança. Quanto mais um(a) *krumper* consegue superar seu oponente em batalha, mais ele(a) consegue respeito e autoridade entre os demais.

Nesse sentido, segundo Xkillz (2023), nós sempre representamos algo quando batalhamos, pode ser uma *fam*, um *spot*, um ideal, uma opinião, um grupo de pessoas, um nome ou uma linha, por exemplo. É por meio da batalha que os demais *krumpers* vão respeitar o que eu quero representar. A batalha valida quem somos, o que falamos e o que fazemos. Se algum(a) dançarino(a) discorda do julgamento de um(a) jurado(a) em alguma batalha, pode acontecer dos dois batalhem entre si¹³ para disputarem o reconhecimento dos demais, qual a palavra que vale mais.

No DVD Krump 1.0, Tight Eyez explica, entretanto, que a motivação para batalhar não deve ser o orgulho de querer ser melhor que outra pessoa, mas está na superação de si próprio: “Se chamar alguém para batalhar, seu motivo deveria estar em fazer o melhor para ele(a) e para você. ‘Eu quero ver você dançar contra mim, porque você traz à tona o melhor em mim’. Esse deveria ser o motivo, porque algumas pessoas conseguem despertar o melhor em outras pessoas” (Krump 1.0, 2005, 30 min 40s). A batalha deve servir para testar o seu nível, avaliar sua dança e também a sua

¹³ Esse tipo de batalha é chamado de *call out* (Xkillz, 2023), em que dois *krumpers* se enfrentam movidos por algum atrito ou desentendimento pessoal ocorrido entre eles. Contudo, na pesquisa de campo foi observado que as motivações do *call out* não precisam ser de ordem conflitiva, necessariamente. *Krumpers* dividem opiniões quanto a isso, mas o *call out* originalmente se refere a um tipo de batalha em que alguém desafia outro para ganhar e buscar validação em cima da dança ou do comportamento, fala ou opinião desse outro.

resistência física, chamada de *stamina* no Krump. Então, o propósito primário de batalhar deveria ser, a princípio, para aprimorar seu próprio estilo, não para provar que o seu estilo é melhor do que outro.

Existem vários tipos de batalha, mencionei algumas que estavam na programação do CFTK de 2022. Contudo, existem duelos que acontecem fora de eventos, que podem ser chamados de “rachas” (também fortemente presente na dança Breaking), *street battles* ou *call outs*, quando um(a) *krumper* chama outro(a) para se enfrentarem. Dentro das *fams*, podem ocorrer batalhas entre duas pessoas que visam um mesmo *spot*, para testar alguém que está querendo entrar para o grupo, para “batizar” um novo membro, dando a ele(a) um novo *spot* ou para elevar o *spot* de alguém para um nível mais alto (Krump Battles, 2005). Essas batalhas são como rituais internos de uma *fam*, carregadas de um significado especial que agrega valor à carreira de um(a) *krumper*.

Desse modo, podemos dizer que a batalha tem, também, o sentido de legitimar o status e poder de uma pessoa no Movimento. A dança de uma pessoa em batalha está ligada à influência e reconhecimento da pessoa como representante do Krump. Por isso, *krumpers* têm um compromisso sério com a batalha. Lá é o lugar onde você tanto pode conquistar status, como perdê-lo. Não batalhamos, em primeira instância, para nos divertir (embora isso possa acontecer), mas para representar algo que acreditamos e buscar nosso valor dentro da nossa comunidade.

Entretanto, Oxy (2024) menciona batalhas mais descontraídas e descompromissadas, como aquelas que acontecem entre amigos - FleshBonz (2013a) também as cita como “*friendly battles*” em seu blog. São batalhas que têm um caráter de treino e estudo pessoal, ou até de socialização em uma *session* ou treino coletivo. Elas são ideais para testar movimentos finais que serão levados para as batalhas “reais”, eventos ou *call outs*, onde alguém tem que perder e alguém tem que ganhar. É como se elas fossem uma preparação para o “momento da verdade”, expressão usada por 7K Buck. Portanto, a batalha no Krump carrega um significado moral dentro da cultura, o que a distancia da brincadeira e do lúdico. Então, é importante lembrar que o intuito da batalha no Krump não é, a princípio, se divertir, apesar dela poder gerar

sensação de prazer e realização, mas a intenção é de conquistar respeito e superar a si mesmo e/ou alguém. Por isso, uma perda em algumas situações pode realmente desencadear sentimentos de fracasso, humilhação, vergonha e desmotivação e aí entra a importância da *session* como lugar de acolhimento, para não deixar o(a) dançarino(a) desistir do Krump (Tight Eyez, 2021).

Schechner (2012a) desenvolve um conceito bem interessante para pensarmos os sentidos da batalha no Krump: o jogo. Para ele, o jogo está no centro do seu conceito de performance, pois o jogo é comportamento restaurado que não é completamente “real” ou “sério”. O jogo está presente no cotidiano de diferentes culturas e tem diferentes intuitos. Temos jogos de adultos, de crianças, jogos que arriscam a vida (como a roleta-russa), testam alguma habilidade (competições esportivas) ou aqueles ligados à artes (improvisação teatral, por exemplo). O jogo pode ser um estado de humor, uma atividade, um gesto emocional espontâneo e pode ser condicionado por regras ou ser mais livre.

O jogo não é necessariamente divertido e pode até ser perigoso, como por exemplo, as touradas e os duelos de gladiadores. Ou os atletas, que levam o corpo ao limite máximo de resistência e convivem com lesões cotidianamente. “Jogar é cheio de construções criativas de mundo, assim como mentiras, ilusões e enganos” (Schechner, 2012a, p. 95). A batalha no Krump tem o sentido original de provar algo, se validar em uma comunidade. Isso conta de uma relação de nós, *krumpers*, com a batalha que, a princípio, não é da ordem do lúdico. Não para quem está entrando na arena.

Quando fui ao CFTK (2022), percebi que o público se divertia bastante com as batalhas, porém, para quem estava no meio da roda, esperando o MC anunciar o início do duelo e passar o comando para o DJ tocar a música, o momento é de muita concentração para que execute o máximo do seu desempenho. Vários *krumpers* relatam que o evento é um lugar de pressão, mas também de diversão, a depender do momento e da pessoa. Schechner diz que os atos de jogo apresentam, simultaneamente, efeitos múltiplos e contraditórios: “o que é divertido para o gato não é para o rato” (Schechner, 2012, p. 102).

A batalha constitui elemento intrínseco da performance no Krump, pois ela cria o que Schechner (2012a) chama de “como se” ou “fazer crer”. Era muito comum nas experiências de campo, ouvir um *krumper* dando suporte a outro na batalha dizendo: “você precisa acreditar, se você não acreditar em você os outros não acreditarão”. O esforço que fazemos em batalha é mostrar o maior realismo¹⁴ possível, pois defender nossa dança é defender quem somos. Na batalha entramos em um personagem e simulamos que estamos em um duelo mortal, em que temos que “matar” o oponente. E, para isso, usamos as bases e outras técnicas corporais avançadas.

Jogamos com nosso corpo trazendo o repertório desenvolvido nas *labs* e *sessions*, mas também jogamos com a plateia, que participa ativamente da batalha, com os(as) jurados(as) e o(a) oponente. Podemos (e fazemos), ainda, dançar com o espaço. É comum os(as) dançarinos(as) usarem elementos do ambiente, como garrafa de água, caixa de som, boné, tênis, a viga da sala etc., no seu *round* (CFTK, 2023). Jogamos com tudo o que está presente no momento.

Nesse jogo, o(a) *krumper* é colocado(a) em um sistema de ranqueamento:

A batalha é como as finais da NBA, não importa o quanto eu te ame, nem o quanto eu te respeite, estou aqui para destruí-lo, estou aqui para maximizar as minhas habilidades e eu tenho que fazer de forma estratégica. Tem que haver um ganhador e um perdedor e nem todo mundo aceita isso. A *session* mostra as estrelas que podem ir além e aguentar a pressão da batalha. Já esta é punitiva, é brutal, os comentários são brutais. (...) Isso vai acabar com a sua motivação se você não estiver pronto, é por isso que você não deveria chegar no Krump querendo batalhar logo de início, pois você estará pedindo para ser julgado, estará pedindo para ser posto em um *ranking*. E, se você não gostar da sua classificação, você pula fora. A *session* nos ensinou a empurrar aqueles que estão prontos (para a batalha): “você destruiu em tantas *sessions* que está pronto para um desafio, batalhe com esse cara”. Ou acontece no meio da *session* de: “esses dois aqui entregaram o seu máximo, devem se enfrentar cara a cara”. Nesse ponto, eles precisam mais do que se sentirem livres para *sessionar*, precisam aprender a criar estratégias. Se você não aprende a agir estrategicamente, você cai. Ninguém gosta de cair, ninguém gosta de perder. Machuca nosso orgulho. Se você não tem um lugar seguro para lidar com isso, a batalha vai destruir o Krump em você, vai fazer você desistir, vai fazer você odiar batalhar. E se você odeia batalhar, você perde uma parte muito

¹⁴ Beast diz que o Krump tem uma mistura de “dança” e encenação, uma vez que há o desenvolvimento do *character* e expressão da nossa personalidade na dança, como explicado no capítulo 2. A “dança” está relacionada às bases e, a encenação, à gestualidade, olhar, postura do corpo, expressão facial e criação de conceitos. Coloco as aspas, porque é a forma como o termo é usado por *krumpers*.

íntima da cultura. Você precisa lidar estrategicamente com a sua energia. Você não pode ser impulsivo, você precisa controlar isso. Essa é a beleza e a luta. Uma batalha é um equilíbrio de forças. A única forma de aprender a transformar os impulsos em estratégias é com *timing*, que ensina como manter a calma, como amadurecer. E mesmo assim você pode cair, sua fórmula pode não funcionar. Mesmo assim você tem que continuar sendo o *chef* até encontrar a receita perfeita (Tight Eyez, 2021, tradução livre).

É por isso que, enquanto pesquisadora-observadora-participante e também dançarina de Krump, percebo que a batalha é um jogo de forças internas e externas. Ganha quem tiver maior domínio técnico e souber jogar com o seu personagem em cena, dialogando com as pessoas à sua volta. O Krump é sobre ser você mesmo e contar sua história e, para isso, a energia, o *hype*, é fundamental. É a afirmação de que a comunicação com as outras pessoas está acontecendo, toda expressão no Krump precisa de compartilhamento. E, se você quer compartilhar, quer ser compreendido(a) em seu personagem, precisa trocar com aqueles que falam a mesma língua que você, que entendem as bases do Krump e participam do mesmo universo. Por isso, o Krump precisa de um Movimento em nível local, nacional e internacional, interconectados.

Mas por que essa expressão se manifesta em um ambiente de tanta pressão? Bom, isso tem a ver com o que foi explicado anteriormente sobre o sistema de validação. A validação externa é um reflexo da validação interna (o que às vezes é esquecido pelos dançarinos, que conseqüentemente se apegam fortemente aos resultados de torneios e *call outs*). A validação, no fundo é a tentativa de dizer para o mundo “eu existo”, “eu sou foda” e “tenho orgulho da minha história”, visto que o Krump surgiu diante de um contexto cultural de resistência, de pessoas que eram esquecidas e invisibilizadas pelo Estado e parte da população estadunidense. É muito presente nessa dança a narrativa de que os obstáculos fazem uma pessoa mais forte, porque no fim isso é superação.

Krump = perseverança. Essa cultura me ensinou muito além da fisicalidade. A batalha não é realmente o que parece, ela mergulha mais fundo. Aprendi a importância da preparação, dedicação, disciplina, paciência... como operar sob pressão. Construí a confiança para continuar em frente quando todas as probabilidades estão contra mim. Como um homem negro, é a minha caminhada de vida diariamente,

tentando navegar por um sistema que é contra a minha existência e aqui estou... persistente, apaixonado e preparado. E eu não estou cansado. Sigo aqui energizado e me preparando para seguir em frente. Estou muito vivo. Essa é a mentalidade do Krump: a essência de um guerreiro implacável, corajoso e consistente. Krump é mais do que dança (Fair Warning, 2020, tradução livre).

Fair Warning explica um dos fundamentos do estilo de vida que o Krump prega: a disciplina, perseverança e o agir sob pressão. As batalhas, apesar de muitas vezes ser um ambiente competitivo hostil, leva a um crescimento pessoal, porque ensina como lidar com derrotas e como buscar a evolução e superação. Quando em certa entrevista, Tight Eyez é perguntando como o Krump o ajudou nos momentos mais difíceis da vida dele, ele responde:

Porque o Krump não é nada além de momentos duros na minha vida. Eu tive que aprender a trabalhar dessa forma. Eu tive uma vida dura, então o meu caminho no Krump não seria suave, ele veio com muitos desafios. Eu tive que encarar desafio atrás de desafio para que eu pudesse aprender (Tight Eyez, 2021, tradução livre).

Foi durante um período muito difícil, da pandemia, que o Krump chegou para mim e comecei a treinar, como nunca antes havia treinado nenhuma outra dança na minha vida. Treinava como se aquilo fosse a coisa mais importante na minha vida. É comum ouvir esse tipo de relato no Krump. Sobre a batalha, Eyez ainda relata:

(...) É por isso que eu sempre estive no calor da batalha. Eu me coloquei na parte mais quente do Krump para ver se eu sobrevivia. Você sempre tem que verificar isso. Você consegue sobreviver agora? Duas semanas depois: você consegue sobreviver agora? Um ano depois: você consegue sobreviver agora? E você continua se testando. Você sabe que tem que usar armas diferentes. É como se isso te preparasse para a vida. Me preparou para a vida, eu usei as coisas que tirei da minha experiência no Krump, que foi muito hostil, mas era o meu caminho. O caminho que eu precisava. Foi sobre hostilidade, sobre ensinamentos, sobre amor, sobre expressão, sobre experiência, passei por todas as fases. Todas essas coisas construíram minha carreira no Krump, que foi feita majoritariamente por desafios. Cheguei em um ponto em que a hostilidade era um desafio de conhecimento (Tight Eyez, tradução livre, 2021).

Por tudo que observei e vivi nessa dança, conversando, fazendo aulas, me relacionando com essa comunidade mundial, a essência do Krump está fortemente relacionada com as **batalhas internas**. Por isso, é uma dança de expressões fortes e

intensas. Todos temos desafios e tormentos pessoais, emoções difíceis e todo o processo de treino, *session* e batalha geralmente conectamos ao processo de superação dessas dificuldades, portanto. O modo de pensar nas batalhas internas é algo que motiva a(o) *krumper* a continuar se movendo, buscando evolução. A batalha é o nosso ritual, ao mesmo tempo que carrega uma dimensão terapêutica ou espiritual para outros, ela nos conecta uns com os outros, uma vez que são vivências grupais e a vibração é coletiva.

Temos, portanto, um sistema de pensamentos, valores, moral, filosofia, espiritualidade e fisicalidade que formam o Krump, uma dança controversa no meio de outras linguagens de “Street Dance”, de origem afroestadunidense. É comum que pessoas que não estão inseridas nesse meio tenham medo ou julgarem o Krump pela estética agressiva das batalhas. É possível ser *krumper* sem batalhar? Muitos dirão que não, mas é uma resposta difícil de chegar, porque *krumper* é um termo criado coletivamente. O Krump, sendo uma linguagem artística, é livre. É impossível determinar o uso que as pessoas farão dela. O que eu posso dizer é que a batalha tem o seu valor artístico e o seu valor social. Aprendemos a desenvolver a nossa dança corporal e expressivamente batalhando e é assim também que somos reconhecidos e criamos relações com nossos pares, que sentimos pertencentes a uma grande comunidade. Então, certamente, não batalhando uma pessoa perderia um aspecto humano muito valioso do Krump. Depende de quais experiências cada um quer ter e o que procura nesse universo tão precioso para nós, *krumpers*. Eu, particularmente, sempre sonho com o meu melhor *round* no CFTK...

Referências

7K BUCK, Klisman dos Santos Rodrigues. **[O que te move para a batalha?]**. Mensagem pessoal recebida no Whatsapp por Taís Ferreira Rodrigues em abril de 2023.

CONFRATERNIZAÇÃO KRUMPERS (CFTK), 10ª edição, 2022, São Paulo.

CONFRATERNIZAÇÃO KRUMPERS (CFTK), 11ª edição, 2023, São Paulo.

CROCKETT, I’Nasah. **Ghetto Ballet: Krump(ing) beyond the point of rupture**. 09 maio 2006. Disponível em:

<https://www.academia.edu/6058500/Ghetto_Ballet_Krump_ing_Beyond_the_Point_of_Rupture>. Acesso em 18 set 2021.

CYBORG, Alexandre. **How do you Feel - “After a Session” Vs. “After a Battle”?** 21 mar. 2023. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CqDK9XOvpHp/>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

EUROPEAN BUCK SESSION (EBS) 2023, Düsseldorf, Alemanha. **YouTube**, 10 set. 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uZXQH-kJo2Y>>. Acesso em: 12 set. 2023.

FAIR WARNING. **Instagram**, 4 de junho de 2020. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CBBTGephPnC/>>. Acesso em: 2 jun. 2024.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **MAKE "TF" NOIZE**. 30 de maio de 2022. Disponível em: <<http://mayckonphylosophy.blogspot.com/2022/05/make-tf-noize.html>>. Acesso em: 7 de julho de 2023.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida; 7K BUCK, Klisman Rodrigues. Krump. In: SILVA, Ana Cristina Ribeiro (Org). **Laboratório Hip-Hop: Arte, Educação, Batalha - Cia Eclipse e Convidadas(os) e suas anDANÇAS**. Campinas: LiteraRUA, 2021. p. 127-129.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **KRUMP BATTLES (como se ganha uma battle)**. 8 de agosto de 2013a. Disponível em: <<https://mayckonphylosophy.blogspot.com/2013/08/9-krump-battles-como-se-ganha-um-a-battle.html>>. Acesso em: 27 de mai. de 2024.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **KRUMP (Como tudo começou)**. 7 ago. 2013b. Disponível em: <<http://mayckonphylosophy.blogspot.com/2019/09/krumpcomo-tudo-comecou.html>>. Acesso em: julho de 2023.

GARCIA, Vanessa. **Danças urbanas no Brasil: terminologias, profissionalização e festivais**. Uberlândia: Composer, 2019.

GUARATO, Rafael. Os conceitos de “Dança de rua” e “Danças Urbanas” e como eles nos ajudam a entender um pouco mais sobre colonialidade (Parte I). **Arte da Cena**, Goiânia-GO, v.6, n.2, p.114-154, 2020. <https://doi.org/10.5216/ac.v6i2.66882>

KRUMP 1.0 - KRUMP BASICS. Direção: Kokie Nassim. Estados Unidos: Allumination, 2005. 1 DVD (85 min), son., col.

KRUMP BATTLES. Direção: Kokie Nassim. Estados Unidos: Allumination, 2005. 1 DVD (90 min), son., color.

KWALKER, Kleithon Campos. [Sobre a cultura Krump]. Online, 24 de agosto de 2022. Entrevista concedida a Taís Ferreira Rodrigues.

OXY. The Foundation of Krump. **YouTube**, Canal Oxy Interactions, 16 abr. 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0X99yNHstok&t=7s>>. Acesso em: 10 mai. 2024.

PORTO, Arthur. Fotos angustiantes revelam a epidemia de crack que devastou os EUA. **Fatos Desconhecidos**, Brasil: 4 de fev. de 2021. Disponível em: <<https://www.fatosdesconhecidos.com.br/fotos-angustiantes-revelam-a-epidemia-de-crack-que-devastou-os-eua/>>. Acesso em: 29 de março de 2023.

SCHLOSS, Joe. The Art of Battling: An Interview with Zulu King Alien Ness. In: CHANG, Jeff (Org). **Total Chaos: The Art and Aesthetics of Hip-Hop**. New York: Basic Books, 2006. p. 27-32.

SHARE AMERICA. O que foi a grande migração dos Estados Unidos? **ShareAmerica**, Estados Unidos: 16 de fev. 2022. Disponível em: <<https://archive-share.america.gov/pt-br/o-que-foi-a-grande-migracao-dos-estados-unidos/index.html>>. Acesso em: 23 de março de 2023.

SCHECHNER, Richard. Jogo (Play - do Introduction to Performance Studies). In: LIGIÉRO, Zeca (Org). **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro: Mauad X. 2012a, p. 91-128. <https://doi.org/10.4324/9780203715345>

SCHECHNER, Richard. Ritual (Play - do Introduction to Performance Studies). In: LIGIÉRO, Zeca (Org). **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro: Mauad X. 2012b, p. 49-89.

TIGHT EYEZ. The Session Documentary - Exclusive Sit Down with Tight Eyex. Canal Hear to Inspire. **YouTube**, 13 de mai. de 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a5JWfzk6HEs&t=1s>>. Acesso em: 1 out. 2023.

XKILLZ, Maycon Ramos. **[Sobre Krump: aspectos competitivos]**. Online, 12 de dezembro de 2023. Entrevista concedida a Taís Ferreira Rodrigues.