

## **SOBRE A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E PROCESSOS COLETIVOS NAS BATALHAS DE RAP**

*Fábio Montalvão Soares<sup>1</sup>  
Moisés Alves Silva Campos<sup>2</sup>*

### **RESUMO**

*Este artigo se dedica a uma análise da dimensão coletiva da experiência estética no contexto das batalhas de rap. A partir de uma reflexão sobre a dinâmica das batalhas, caracterizadas pela disputa musical entre dois Mestres de Cerimônia (MCs) mediadas pelo público participante, percebemos o papel importante desempenhado pela plateia, que se envolve no processo inventivo de composição das letras com estes últimos no calor dos acontecimentos do evento. As rimas não são fruto exclusivo da criatividade do MC, mas surgem numa trama cognitiva intersubjetiva, tendo o ritmo como fio condutor, de maneira que MCs e plateia participam de um processo coletivo de produção de sentidos, na reinvenção de si e do mundo.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *batalhas de RAP, estética, coletivo.*

---

<sup>1</sup> Psicólogo. Doutorado em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Mestrado em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor adjunto do curso de psicologia da Universidade Federal de Goiás (UFG), Regional Jataí. Orcid-ID: <https://orcid.org/0000-0002-1235-8996>. E-mail: [fabiocinemascope@gmail.com](mailto:fabiocinemascope@gmail.com).

<sup>2</sup> Psicólogo. Graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Jataí (UFJ). Rapper/MC e integrante do projeto de pesquisa “Cuidado de Si. Inflexões entre a arte, a subjetividade e a clínica na obra de Lygia Clark”. Orcid-ID: <https://orcid.org/0000-0001-9950-1005>. E-mail: [moises340@outlook.com](mailto:moises340@outlook.com).

## **ON THE AESTHETIC EXPERIENCE AND COLLECTIVE PROCESSES IN RAP BATTLES**

### **ABSTRACT**

*This article is dedicated to an analysis of the collective dimension of the aesthetic experience in the context of rap battle. Through a reflection on the dynamics of battles, characterized by the musical dispute between two Masters of Ceremony (MCs) and mediated by the participating public, we realize the important role played by the audience, that gets involved in the inventive process of composing the lyrics with the MCs in the heat of the events of the show. The rhymes are not the exclusive result of the MC's creativity, but appear in an intersubjective cognitive plot, having the rhythm as a common thread. In such a way that MCs and audience participate in a collective process of production of meanings, in the reinvention of themselves and the world.*

**KEYWORDS:** *rap battle, aesthetics, collective.*

## 1. INTRODUÇÃO: AS BATALHAS DE RAP

Neste artigo investigamos o aspecto coletivo da experiência estética nas batalhas de rap, um espetáculo musical de Rap/Hip-Hop, onde dois ou mais MCs (Mestres de Cerimônia) se apresentam para uma plateia realizando um duelo de rimas. Trata-se de uma disputa verbal/musical, dividida em *rounds*, podendo se configurar em duelos entre dois ou três MCs, ou entre duas equipes divididas em duplas ou trios, por exemplo. As batalhas têm como cerne o *Freestyle*, o estilo livre. Ou seja: em suas performances os duelistas podem rimar da forma que quiserem e sobre o que quiserem, em paralelo a uma trilha sonora (batida) desenvolvida no contexto do evento. Eles costumam improvisar em cima de um instrumental escolhido por um *Disk Jockey* – DJ, que irá (re)produzir as batidas, podendo modelá-las à sua maneira, lançando mão de técnicas como a *mixagem*<sup>3</sup> e o *scratch*<sup>4</sup>. Existe ainda a possibilidade de uma performance *à capela*, isto é, sem um acompanhamento instrumental.

É importante destacarmos que muitas batalhas de rap no Brasil, principalmente as de menor estrutura, não contam com a presença do DJ, muitas vezes em função de não haver condições de contratar este profissional, dos custos dos equipamentos, ou mesmo pelo fato de a presença de um DJ não se relacionar com a proposta da batalha. Por conseguinte, a (re)produção das batidas pode se configurar de diversas maneiras, tais como caixas de som, aparelhos celulares, ou instrumental acústico, como violão, pandeiro, bateria etc. Estas podem ainda ser realizadas por um beatboxer que tem a capacidade de produzir com sua boca e nariz sons de percussão, bateria, da aparelhagem do DJ e uma gama de outros instrumentos, incluindo até mesmo sons da natureza. Sua participação nas batalhas costuma ser marcante, sendo este papel realizado às vezes pelos próprios MCs.

A plateia, por sua vez, tem uma função importante nas batalhas, sendo composta pelos espectadores, o público que assiste ao evento, manifestando suas impressões sobre as

---

<sup>3</sup> De acordo com Michel Antônio Brasil Teixeira (2018, p. 182), é a técnica de discotecagem em que o DJ realiza trocas contínuas entre dois discos que tocam o mesmo trecho de uma música. O *back-to-back* cria um efeito de loop, em que o mesmo trecho sempre recomeça assim que acaba.

<sup>4</sup> “Manipulação rítmica dos discos para frente para trás. Com a ajuda do slider do crossfader do mixer (aparelho que mistura os sons dos dois toca-discos), o scratch proporciona um efeito percussivo” (TEIXEIRA, 2018, p.182).

rimas, as ideias, a performance e o *flow*<sup>5</sup> dos MCs. As reações da plateia são o termômetro da batalha. Elas se manifestam, seja com gritos eufóricos, com vaias retumbantes, ou de maneira silenciosa ao espetáculo. A plateia influencia diretamente na “temperatura” da disputa; se ela é “quente” ou “morna”, por exemplo. Na maior parte das batalhas é ela quem decide sobre os campeões dos confrontos, seja em cada round, ou no evento de maneira geral. Porém, algumas batalhas podem contar com a presença dos *jurados*. Eles, junto com a plateia, têm direito a um voto por round, necessitando-se apenas que a decisão não se limite a dois crivos de forma a não ocorrer um empate.

As batalhas geralmente são presenciais e a plateia pode contar com poucas pessoas ou envolver uma multidão, dependendo da extensão do território, do destaque do evento ou da tradição envolvendo sua realização. Consideramos importante colocar que o duelo entre os MCs não se desenvolve de modo linear entre eles. A plateia desempenha papel central no desenvolvimento das rimas e da batalha como um todo, mobilizando o exercício inventivo dos MCs. Os eventos costumam ser realizados em praças, lagos, estacionamentos, estações de metrô, casas de show, dentre outros espaços urbanos, e, em função da pandemia, tem se intensificado o modelo online (Teperman, 2015).

Tradicionalmente nas batalhas entre duas pessoas, cada round dispõe 45 segundos aos rimadores. Esse número pode variar de acordo com as condições ou propostas em cada evento. O MC que inicia a disputa “ataca” o adversário e, posteriormente, este tem o direito de respondê-lo com o mesmo limite de cronometragem. No segundo round a situação se inverte: o MC que estava na condição de defesa retorna atacando o adversário que deve agora respondê-lo, garantindo que os MCs performem em ambas as condições. Ao término de cada round, a plateia elege um vencedor juntamente com os jurados, quando o evento conta com estes. As batalhas de rap se constituem, portanto, numa dinâmica interativa envolvente entre os MCs e a plateia. Existe uma trama cognitiva relacionando não só os processos inventivos dos MCs, mas da plateia como um todo, que fazem o ritmo e a letra fluírem de modo coletivo. Logo, elas contemplam uma dimensão de performatividade caracterizada pelo habitar o território existencial de modo encarnado (Alvarez e Passos, 2009), havendo uma transmutação deste a partir do seu

---

<sup>5</sup>De acordo com Ricardo Teperman (2015), o *flow*, ou levada, como muitas vezes é descrita e conhecida no Brasil, designa a forma como os MCs proferem seus versos. Sua tradução em português: corrente ou fluxo, nos remete à ideia de fluidez, de encadeamento que o rapper irá empreender ao cantar seus versos.

desenvolvimento. Neste sentido, visamos investigar as batalhas como prática artística, tal como a proposta de Jacques Rancière (2005). Nelas os fazeres próprios ao universo das artes não se restringem somente aos artistas (MCs, DJs e beatboxers), mas são compartilhados pelo público.

Neste contexto, e o objetivo deste artigo é compreender como as batalhas podem ser entendidas como práticas estéticas nas quais os atores envolvidos convergem coletivamente na produção das composições durante o evento. Buscamos ainda refletir sobre como a plateia interfere no processo inventivo da batalha, atuando numa condição emancipada (Rancière, 2010), na qual ela se apropria dos elementos dessa prática, constituindo um fazer próprio. Ademais, investigaremos como a experiência coletiva própria às batalhas comporta um aspecto autopoietico/enativo, no qual a estética se alinha não somente aos produtos da arte, mas a dimensão de um fazer de si. Nosso objetivo é mergulhar na tessitura dessa experiência inventiva e estética coletivamente partilhada nas batidas do rap.

## 2. A QUESTÃO ESTÉTICA

Pensar a estética no âmbito de uma performatividade própria às batalhas de rap nos leva às considerações de Jacques Rancière (2005) sobre o tema. O autor a compreende não como a teoria das formas e do belo ou sobre como a arte afeta nossa sensibilidade, mas “como um regime específico de identificação e pensamento das artes: um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações” (RANCIÈRE, 2005, p.13). Neste sentido, podemos considerar que as batalhas envolvem uma multiplicidade de práticas realizadas no contexto do plano da arte, podendo ser caracterizadas como um conjunto de fazeres populares de cunho autogestivo e de ocupação de espaços públicos não previamente delimitados para tal fim.

Cabe salientar que grande parte das batalhas são realizadas nas “quebradas” ou periferias, fruto de movimentos de resistência nas comunidades e favelas, envolvendo diversos grupos sociais, muitas vezes em situação de precariedade, onde o acesso às práticas culturais é historicamente escasso, fruto do descaso do poder público. Neste contexto, o rap se impõe como instrumento de combate ao racismo, à misoginia, a

homofobia, à desigualdade social, dentre outras formas de discriminação. O espaço das batalhas, bem como sua organização, parte de uma reivindicação de jovens, em sua maioria negros e da periferia, por um fazer artístico próprio e significativamente importante para suas comunidades. Essa articulação entre o acesso a práticas culturais e apropriação de espaços públicos não previamente delimitados para este fim nos leva a pensar o regime de uma *partilha do sensível*, a qual Rancière define como “o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas” (RANCIÈRE, 2005, p. 15).

Rancière propõe então a relação entre a estética e a política, onde no cerne das práticas artísticas os sujeitos adquirem uma condição protagonista no sentido de transformação no regime de partilhas estabelecidas. Daí a sua proposição de pensar a política não no plano consensual dos acordos normativos, mas na esfera de um comum heterogêneo que se afirma na produção do dissenso. O comum, não se refere, portanto, ao consenso. Para o pensador este é vazio de sentido.

O comum se revela no plano das tensões e contradições das práticas, demonstrando a função primordial do dissenso como elemento de articulação das forças envolvidas na afirmação de um domínio. E mais, nessa injunção entre estética e política, a arte confere aos sujeitos não a condição de uma passividade contemplativa, mas de um ativismo baseado na sua capacidade de agir e pensar. Donde a proposição de Rancière de os discursos da arte cada vez mais possibilitarem o protagonismo da figura do *qualquer um*: “Mas a revolução estética é antes de tudo a glória do qualquer um” (RANCIÈRE, 2005, p. 48). Trata-se, portanto, da ação do qualquer um na plateia, uma coletividade que interfere diretamente no fluxo do evento.

Diante disso, as práticas da arte se constituem num regime de visibilidade onde o acontecimento das batalhas e das próprias composições do rap/ hip-hop se manifestam. Esse plano visível das produções artísticas é atravessado por um regime dizível, o qual nós, enquanto agentes da linguagem, nos apropriamos produzindo novos entrelaçamentos na composição de novas formas de discursividade e visibilidade.

As batalhas, para além dos grandes shows e eventos, são em sua maioria realizadas em espaços urbanos da comunidade, tais como praças, lagos, estacionamentos, viadutos, estações de metrô, etc; localidades estruturadas para outros fins e apropriada pelos participantes, conferindo-lhes outros significados. Ocupa-se assim o espaço e reivindica-

se a fala e a ação no dissenso heterogêneo, rompendo-se a lógica hierárquica das partilhas pré-estabelecidas que determinam quem dispõe do espaço e tempo para discutir assuntos próprios da comunidade. O plano dizível e visível das batalhas é permeado pelos discursos, movimentos e ritmos compartilhados pelos participantes, construindo uma gama de significados novos e intrinsecamente inventivos. Trata-se, portanto, de uma prática artística envolvendo modos de atuação “que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade” (RANCIÈRE, 2005, p.17). Para o autor, as artes intervêm de forma particular nessa distribuição do sensível, já que ao mesmo tempo em que o artista exerce o seu trabalho particular, ele o faz de forma pública.

Como nos aponta Pedro Gomes (2014), este arranjo constitui uma ação política, que “começa quando um indivíduo rejeita o tempo e espaço que ele deveria ocupar: a política consiste em reconfigurar a distribuição do sensível que determina o que é comum a uma comunidade” (GOMES, 2014, p.107). Os participantes das batalhas, em sua maioria jovens, estudantes e/ou trabalhadores de profissões diversas, ao exercerem seu fazer artístico no tempo livre – muitas vezes raro em seu cotidiano – rompem, num espaço urbano não delimitado para essas práticas, com a lógica *à priori* de quem pode ou não emitir determinado discurso e quais os locais devem ou não ocupar.

Dessa maneira, as batalhas de rap se constituem como meio privilegiado para a proposição de novos arranjos coletivos pela via do dissenso. Existe um plano comum no qual as práticas próprias às batalhas podem ser compartilhadas coletivamente, transformando a relação dos participantes com o tempo e o espaço. Trata-se de um trabalho criativo realizado de forma pública, uma ação política desempenhada num ambiente tradicionalmente não associado à experiência estética coletiva, o que tende a produzir uma reconfiguração no regime de partilhas da comunidade. Além disso, devemos destacar que essa dissolução temporal e espacial também ocorre na rima, ou seja, no ato performativo em si compartilhado pela plateia e pelos músicos. Desse modo, a performance da rima não é uma atividade exclusiva própria ao MC, mas é uma experiência compartilhada coletivamente pelo público.

Torna-se importante, portanto, compreender como se opera essa dinâmica. Acreditamos que ela se dê numa dimensão emancipada compartilhada na experiência do público que se apropria dos elementos da batalha por meio do que Rancière chama de

uma tradução ativa (Rancière, 2010). Consideramos os participantes da plateia como espectadores emancipados, sendo esta a condição na qual “nós aprendemos e ensinamos, atuamos e sabemos, como espectadores que ligam o que vêm com o que já viram e relataram, fizeram e sonharam” (RANCIÈRE, 2010, p.118). É neste viés emancipado que a plateia atua nas batalhas afetando e sendo afetada, reconfigurando assim, o plano de dizibilidade e visibilidade dado nas suas relações, donde consideramos a plateia como uma força importante. Rancière nos aponta que no campo dos estudos sobre a arte, os espectadores não são considerados meros observadores limitados a uma contemplação passiva, como se costuma pensar. Ao invés disso, eles habitam o território existencial das práticas as quais se dedicam, reelaborando sua experiência no plano sensorial e cognitivo.

O espectador é ativo, assim como o aluno ou o cientista. Ele observa, ele seleciona, ele compara, ele interpreta. Ele conecta o que ele observa com muitas outras coisas que ele observou em outros palcos, em outros tipos de espaços. Ele faz o seu poema com o poema que é feito diante dele. Ele participa do espetáculo se for capaz de contar a sua própria história a respeito da história que está diante dele. (RANCIÈRE, 2010, p. 116).

A plateia, contrariando as análises simplistas sobre o assunto, não ocupa o papel de simples receptora. Ela não é reativa, manipulada pela performance dos MCs, da mesma forma que estes não têm um papel superior em relação a ela. O espectador não só presta atenção ao que contempla, bem como se apropria disso que assiste de modo autônomo. Trata-se, nas batalhas de Rap, de um público participativo, atuante e que interfere de diversas maneiras nos rumos do evento: seja nas situações em que a plateia váia a performance dos MC's ou nas que ela reage euforicamente a sua prática por longos segundos; nos casos onde ela é quem completa uma rima em conjunto com o MC rimador; ou, nas quais ela se torna o alvo da rima de um MC, normalmente por um comentário realizado durante a batalha. A plateia interage e contribui para os rumos das batalhas, habitando o território existencial da mesma, no que tange a “energia” do evento. Nele realiza-se um trabalho de tradução, entendido por Rancière (2010) como o movimento de incorporação ativa por parte dos indivíduos, através do qual estes elaboram novas informações e conteúdos a partir da apropriação autônoma das informações e conteúdos existentes.

Ele demanda espectadores que são interpretadores ativos, que oferecem suas próprias traduções, que se apropriam da história para eles mesmos e que, finalmente, fazem a sua própria história a partir daquela. *Uma comunidade emancipada é, na verdade, uma comunidade de contadores de história e tradutores* (RANCIÈRE, 2010, p.122. Grifo nosso).



É nessa perspectiva que o espectador irá assimilar os elementos envolvidos na batalha e construir seus próprios sentidos. A emancipação pressupõe um regime no qual a plateia ou os espectadores que a compõe se apropriam do que lhes é oferecido, realizando assim suas próprias leituras e interpretações sobre os acontecimentos nas batalhas, de maneira que a tradução embaralha as fronteiras do visível e dizível nestes espaços. É no regime de imersão na experiência da batalha que os participantes se apropriam dos signos que circulam no evento e constroem sua própria leitura emancipada na afirmação de um conhecimento autônomo, pois “é nesse poder de associar e dissociar que reside a emancipação do espectador, ou seja, a emancipação de cada um de nós como espectador. Ser espectador não é condição passiva que deveríamos converter em atividade. É nossa condição normal” (RANCIÈRE, 2010, p. 121).

### **3. A COGNIÇÃO E A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA.**

Entendemos que o exercício da tradução pressupõe uma dimensão cognitiva e inventiva própria à experiência. Pensar a dimensão estética e coletiva no contexto das batalhas de rap implica analisar os processos cognitivos em jogo. No entanto, não estamos nos referindo a um processo intelectual pautado na decodificação e processamento de informações. De acordo com Eduardo Passos (2008), a perspectiva da cognição encarnada, baseada na leitura de autores como Humberto Maturana e Francisco Varela (2018), rompe com a noção de cognição como estritamente vinculada aos processos intelectivos, propondo um novo paradigma no qual ela passa a abranger a relação do organismo com o mundo, constituindo-se um ato de criação: “configuração de mundo da experiência em um ato de criação ou de poiesis” (PASSOS, 2008, p. 80). Trata-se de um ato de produção de si por si mesmo de modo autônomo, independente de um princípio exterior. A cognição no viés da poiesis se torna um elemento chave no sentido de nos implicarmos naquilo que seria próprio do regime emancipatório da espectralidade nas batalhas. Neste sentido, Eduardo Passos e André do Eirado (2009) nos explicam que o ato de conhecer não se limita a uma atitude contemplativa. Ao invés disso, ele abarcaria diversas dimensões de experiência:

Conhecer não é mais processar simbolicamente um input, não é mais ser informado pelo meio, nem constituir representações. Não é, por outro lado, idealizar o mundo no interior de uma subjetividade dada. Ao contrário, a cognição se realiza como as

modificações de uma máquina informacionalmente fechada que cria os seus próprios componentes e que está em “acoplamento estrutural” com o ambiente. A máquina viva é dotada de capacidade cognitiva já que configura, enquanto domínio de interações fechado na sua operatividade circular, uma realidade para si e para o mundo (PASSOS; EIRADO, 2009, p.121-122).

Não se trata de um processo de decodificação dos símbolos, sons ou dos gestos, e sim de uma articulação entre os sentidos, de uma experiência vivenciada no e pelo corpo de modo encarnado. Como nos mostram Francisco Varela, Evan Thompson e Eleanor Rosch, “a inteligência deixa de ser a capacidade de resolver um problema para passar a ser a capacidade de penetrar num mundo de significação compartilhado” (VARELA, THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 269).

De acordo com Jorge Larrosa Bondía (2002), a experiência não é um somatório cumulativo de vivências, de fatos que se desenrolam diante de um sujeito imparcial que existe a priori. Ela se realiza no devir, onde a “experiência é aquilo que ‘nos passa’, ou que nos toca, ou que nos acontece, e ao nos passar nos forma e nos transforma” (BONDÍA, 2002, p.26). O sujeito comporta um pathos, que diz respeito a paixão como possibilidade de ser afetado pelas forças que lhe circundam no devir da experiência. Este é entendido aqui não como expressão de uma doença ou de uma passividade indicativa de submissão, e sim como risco de expor-se, possibilidade de abertura, via de acesso à experiência, elemento necessário para que se possa acontecer algo ao indivíduo.

Desse modo, é necessário mergulhar no pathos próprio à experiência das batalhas de rap, não só na dimensão narrativa e discursiva das rimas, mas no plano dos sons e dos ritmos que lhe são próprios. Daí a sua importância no que se refere a uma discussão sobre a experiência, pois esta assume uma condição de uma prática encarnada, ou seja, de autoprodução compartilhada dos participantes, através da qual “os seres vivos se caracterizam por – literalmente – produzirem de modo contínuo a si próprios, o que indicamos ao chamarmos a organização que os define de organização autopoietica” (MATURANA; VARELA, 2018, p.52).

Este mergulho na experiência das batalhas nos leva a uma reflexão sobre o processo de composição das rimas e dos sons que se dá *in loco*, no contexto do evento. Não se trata de um ato de criação individual do artista, mas de um processo coletivo no qual a composição surge numa perspectiva compartilhada entre o rapper e a plateia. Virgínia Kastrup (2007) realiza um importante estudo sobre este tema, destacando o problema da invenção numa inflexão com a cognição. A autora faz um resgate etimológico do

conceito. Este teria em sua definição a função de conectar fragmentos da experiência na produção do novo. Sua origem vem “do termo *inveniere* – compor com restos arqueológicos” (KASTRUP, 2007, p.50). Devemos esclarecer que inventar não equivale a um simples exercício de criatividade. Este último se coloca sempre como um ato individual de um sujeito cognoscente a priori, onde a criação é uma espécie de síntese intelectual do juízo, na perspectiva da solução de problemas. Já a invenção implica uma dissolução da primazia de si no ato de compor com os restos arqueológicos, enquanto fragmentos de realidade pré-estabelecida.

Transpondo essa análise para o campo das batalhas de rap entendemos, por exemplo, que o espectador realiza um gesto inventivo, na medida em que se apropria dos fragmentos arqueológicos relativos aos sons, aos ritmos e as rimas entoadas pelos MCs, realizando o trabalho de tradução o qual havíamos mencionado anteriormente. Tais fragmentos se organizam como um acervo de signos decorrentes de experiências anteriores. Para além da tradução, a invenção se dá num contexto de poiesis no qual o sujeito transforma a si mesmo e ao mundo a partir do mergulho imersivo na experiência das batalhas.

Podemos ainda, pensar essa dinâmica na perspectiva dos MCs; por exemplo, no contexto do improviso. Ao mergulhar no calor da batalha estes se apropriam dos fragmentos relativos aos signos que circulam no fluxo das letras e das rimas como, por exemplo, nos versos improvisados sobre determinado assunto. No caso do MC, para que o improviso se realize é necessário que ele rompa com os esquemas relativos ao domínio instituído da memória, que se desvencilhe das frases prontas sobre as quais se dão as improvisações - as famosas “decoradas”, como são chamadas nas batalhas - e se agence na vivência sensorial do ritmo, para que possa conectar os fragmentos já presentes, de modo a se lançar numa experiência de produção de uma rima única e intrinsecamente inventiva. Muitas vezes, nessas situações a plateia interfere em tal dinâmica, proporcionando ao MC elaborar novas sínteses para além das decoradas. Nos confrontos verbais das batalhas, os MCs têm autonomia para realizar suas performances a partir do fluxo das rimas e ideias. No entanto, não existe um roteiro pronto, não há uma composição à priori como criação do artista. Esta acontece ali, no momento da batalha e não na solitude do rapper. Este tem plena condição de decidir de que maneira irá entoar os seus

versos. Da mesma forma, a plateia não antecipa a rima dos MCs, nem tampouco ensaia ou planeja suas reações.

Todos os participantes da batalha interagem mediante um processo de deriva estrutural<sup>6</sup>, conservando sua organização e estando em constante adaptação/acoplamento estrutural com o meio, agenciando-se coletivamente. E é no seio dessa dinâmica que a plateia pode, tal como os MCs, se apropriar à sua maneira do acervo de signos que circulam no fluxo das batalhas, não só das “decoradas”, mas das novas improvisações, num trabalho emancipado de tradução. Trata-se de uma circularidade entre a ação e a experiência, pois o ato cognitivo não opera pela mera representação mental de objetos, e sim pela produção coemergente destes na relação do sujeito com o mundo. De modo que, se as práticas da arte se caracterizam por maneiras de fazer, esse fazer também é comum à plateia.

É preciso, como vimos, pensar não só a dimensão intelectual própria aos discursos das rimas, mas um plano de sensibilidade que permeia a experiência de participar das batalhas. De acordo com nosso modo usual de pensar, nossa percepção se estruturaria nos órgãos dos sentidos, que teriam a função de receptor e processar as informações coletadas nos objetos. Como nos aponta Maurice Merleau-Ponty (2006), tal compreensão nos conduz ao equívoco de compreender a percepção pelo efeito de sua ação e não em seu fundamento próprio. Segundo esse ponto de vista nós apreenderíamos, pelos sentidos, as informações advindas de objetos isolados, de modo que “construímos a percepção com o percebido. E, como o próprio percebido só é evidentemente acessível através da percepção, não compreendemos finalmente, nem um nem outro” (MERLEAU PONTY, 2006, p. 26).

Este autor aponta o equívoco de tornar as sensações o cerne da percepção, encarando-as, ao invés disso, como um efeito da experiência perceptiva e não como sua causalidade. Entendemos, portanto, que a experiência perceptiva não se limita a uma dinâmica coordenativa onde os órgãos dos sentidos simplesmente colheriam as informações sensoriais a priori na realidade concreta.

---

<sup>6</sup> Segundo Maturana e Varela (2018), é a mudança estrutural congruente do ser vivo com o meio, através da conservação de sua organização e constante manutenção da adaptação. Varela, Thompson e Rosch explicam que “cada unidade incorpora modos de acoplamento e constrangimentos de seleção, tem qualidades únicas de auto-organização e, deste modo, tem seu próprio estatuto emergente em relação a outros níveis de descrição (VARELA, THOMPSON; ROSCH, 2000, p.251).

Varela, Thompson e Rosch enfatizam, a partir da leitura fenomenológica, que perceptor e percebido não se referem a realidades preexistentes, mas a um regime performativo de “atuação” no qual o ponto de partida é o estudo sobre como sujeito perceptor pode guiar localmente as suas ações. É uma vez que as configurações da realidade percebida se alteram constantemente como resultado da atividade do sujeito,

O ponto de referência para a compreensão da percepção deixa de ser um mundo preestabelecido e independente do sujeito perceptor, mas sim a estrutura sensório-motora do sujeito perceptor (...). Esta estrutura (...), em vez de um certo mundo pré-estabelecido, determina o modo como o sujeito perceptor pode agir e ser moldado pelos acontecimentos do meio ambiente (VARELA, THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 227).

Donde, para além dos dados sensoriais e das suas impressões existe um verdadeiro universo de possibilidades instauradas na aventura de nos permitirmos explorar a dimensão do perceber. Nela não existem formas em si, mas grandezas qualitativas oriundas de um plano intensivo de forças, uma vez que “embora a mente e o mundo surjam conjuntamente na atuação, a maneira de surgir em qualquer situação particular não é arbitrária” (VARELA, THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 232).

De maneira que a atuação se realiza no corpo e todas as “imagens” que compõem o espetáculo qualitativo desse plano intensivo de forças que se dá aos sentidos, não habitam fora do ser, mas são construídas por ele a partir do seu próprio corpo, numa deriva estrutural com o meio. Daí a analogia do corpo como obra de arte e de produção de sentido (*poiesis*). Nas batalhas afetamos e somos afetados por uma multiplicidade de vetores no ato de compartilhar experiência das rimas e dos sons em nossa imersão na experiência pela via do corpo. Trata-se, neste caso, de um estado pré-objetivo dispersivo que pode nos levar à desconexão da ancoragem entre os discursos na rima e os sons no ritmo no momento do rap.

A percepção se torna vetor de abertura para o mundo em relação às estratificações dos sentidos. Forma-se ainda, no contexto das batalhas, um verdadeiro plano de conexões destoantes onde, na atuação por exemplo, ouvimos as batidas do rap através da vibração dos corpos, ou sentimos a música literalmente nos tocar. Terezinha Petrucia da Nóbrega (2008), denomina este processo como reversibilidade, ou seja, a comunicação simultânea entre os sentidos. Uma interlocução sensorial que provoca mudanças estruturais em quem a experimenta: “A reversibilidade diz respeito à comunicação entre os diferentes sentidos,

como a apalpação pelo olhar, o tato como visão pelas mãos, sempre relacionada à motricidade, a essa capacidade de se pôr em movimento” (NÓBREGA, 2008, p.135).

Habitar a experiência das batalhas pode nos levar a uma abertura perceptiva própria ao domínio pré-objetivo, na qual, por exemplo, o MC pode romper, numa dinâmica inventiva, com as frases prontas nos duelos, versando com o que se passa/apresenta no momento. É assim que ele conseguirá improvisar de fato e, possivelmente, executar uma rima que dialogue efetivamente com a plateia, improvisando seu flow conforme os discursos e afetos circundantes no evento. Convém ainda lembrar que essa experiência não é exclusiva ao MC, mas pode ser igualmente compartilhada pela plateia em seu trabalho inventivo de tradução, modulando sua participação no evento. O fluxo da experiência imersiva é compartilhado por ambos, num processo de deriva recíproca. Isso deflagra uma série de rearranjos cognitivos operados coletivamente desencadeando, de acordo com Maturana e Varela (2018), uma mudança estrutural congruente do ser vivo e do meio, através da conservação de sua organização e constante manutenção da adaptação. É a deriva que permite que espectadores e MCs atualizem de forma contínua as suas impressões acerca da batalha.

No que se refere à dimensão coletiva da cognição, partimos do entendimento de autores como Liliana da Escóssia (2014) para a qual “o acoplamento resulta numa rede coletiva de saberes, tecido híbrido formado por elementos humanos e não humanos” (ESCÓSSIA, 2014, p. 160). A autora, baseando-se na cognição enativa e nas pesquisas de Pierre Livet (1994, 2000), define a cognição coletiva como um processo fundado na ação conjunta baseada nas discontinuidades produzidas a partir das convenções dos atores nela envolvidos. De modo que as traduções dos participantes nas batalhas formam um dissenso como ação comum que engendra a própria coletividade onde:

Não se trata nem de interações baseadas em raciocínios individuais extremamente complexos, nem de simples reações às variações do coletivo, mas de um coletivo que é feito de uma racionalidade limitada, de procedimentos de revisão e de decisões individuais guiadas por dados fornecidos na própria situação de interação (ESCÓSSIA, 2014, p. 166).

Pesquisadores como Shaun Gallagher (2010) corroboram com esta perspectiva na qual a cognição não seria uma função intelectual operada num plano estritamente individual. Quando falamos de cognição coletiva não nos referimos, portanto, a um regime de simples conectividade e intercâmbio entre cognições individuais, mas de uma rede autopoietica/enativa inerente ao vivo. Para o autor, nós como agentes encarnados,

“não recebemos passivamente informações do nosso ambiente e depois criamos representações internas do mundo; em vez disso, nós participamos ativamente na geração de sentido” (GALLAGHER, 2010, p. 13). De modo que o processo de significação e de construção de sentido, próprio ao trabalho de tradução nas batalhas, nunca é realizado individualmente, mas compartilhado com outros

É através da experiência perceptiva da letra, dos sons e do ritmo, de uma sensibilidade vivenciada no e pelo corpo, que os participantes poderão, por meio de uma dinâmica coletiva de traduções baseada nas interações, realizar um fazer de si na batalha. Outrossim, a tradução é um movimento encarnado e que permite acesso a novas subjetivações, pois trata-se de uma “ação à deriva, cujo trajeto se desenha no próprio curso da ação, resultado de relações entre o decidível e o não-decidível, em oposição a uma ação modelo, projetada, perfeita” (ESCÓSSIA, 2014, p. 174).

Desse modo, as batalhas de rap contemplam uma dimensão coletiva, na qual os participantes, por meio de sua percepção encarnada, irão vivenciar a ruptura das cristalizações sensório-motoras arraigadas no corpo, numa abertura para o novo ao habitar a experiência.

#### 4. A DINÂMICA COLETIVA.

A experiência inventiva/enativa descrita ao longo deste trabalho, possibilita a apropriação dos materiais das batalhas de rap por parte dos espectadores emancipados, num regime coletivo de participação. A percepção e os afetos se agenciam sincronicamente, constituindo o trabalho de tradução conjunta por meio de um agenciamento coletivo. A partir das contribuições de Rancière, bem como da análise da cognição encarnada, vimos que a plateia ocupa papel ativo na reconfiguração da partilha do sensível no contexto das batalhas, numa ação política intrínseca às práticas artísticas e baseada na experiência concreta dos envolvidos.

Vimos também que o trabalho de tradução não opera somente no plano da linguagem e dos discursos próprios à modulação das rimas durante o espetáculo, ele envolve, para além desses fatores, a dimensão da percepção, numa espécie de tradução sensorial. Trata-se, de acordo com Alice Casanova Reis (2011), de uma percepção estética a qual “não visa ao objeto segundo a sua finalidade prática ou utilitária, mas implica a abertura e

entrega do sujeito a um mundo sensível que o convida não a decifrá-lo, mas a senti-lo” (REIS, 2011, p.78). Esse sentir é realizado por meio de uma tradução encarnada, onde nossos sentidos se articulam aos dos outros simultaneamente. Nossa aposta é que o ritmo pode operar a interlocução entre a tradução no regime das rimas e a tradução na experiência perceptual.

Mediante à imersão na experiência encarnada, MCs e plateia, realizam suas traduções se apropriando de modo inventivo dos elementos que circulam no evento. Como vimos, não se trata de uma tradução operada num regime individual fechado. Os participantes não se encontram isolados durante as batalhas. Na verdade, eles compartilham coletivamente um plano heterogêneo de forças que, potencialmente, pode promover uma dissolução dos clichês sensoriais e uma abertura à um fazer de si mesmo num sentido poético e coletivo.

Desse modo, nas batalhas o ritmo comparece como veículo condutor da experiência estética, sendo modulado de diversas maneiras por todos os participantes. Sandro Rodrigues (2011) afirma, por exemplo, que, se as técnicas musicais tendem a uma repetição da identidade das notas e frases numa partitura (como uma espécie de decorada), a dimensão da performance própria ao ato de executar a mesma garantiria possibilidades de diferenciação dessa identidade. Donde se conclui que, se a repetição da identidade não tem o poder de mudar nada no objeto, ela pode causar uma mudança no espírito que a contempla.

Este autor explica que nossos corpos são marcados por repetições de frequências, as mais variadas, tais como os ritmos internos, biológicos, nossos batimentos cardíacos ou nossa respiração. O meio externo também é marcado por ritmos, como os ventos, as ondas do mar, o fluxo do trânsito, etc e que, por mais adversos que sejam, constituirão uma relação com os ritmos internos, produzindo sensações igualmente diversas (RODRIGUES, 2011).

O trabalho de Daniel Stern (1992) com bebês nos revela que, desde se as fases iniciais do nosso desenvolvimento nossa percepção e nossa atenção se voltam para o os objetos que nos circundam, além de nós mesmos, sendo seus movimentos rítmicos modulados segundo um regime amodal, ou seja, onde as informações recebidas num espectro sensorial são traduzidas para outras modalidades sensoriais. E, apesar de serem gerais, familiares e repetitivos (fragmentos arqueológicos que remetem à invenção), ao interagir



com os nossos ritmos internos e com os dos demais participantes, eles sempre propiciarão um regime de afetabilidade, agenciando-se de maneira particular a cada indivíduo, “embora essa articulação resulte de uma relação agonística entre forças que operam tanto de fora para dentro quanto de dentro para fora de nossos organismos, podendo afetar tanto as produções estéticas de si quanto nossas produções ético-políticas” (RODRIGUES, 2011, p. 30).

Essa relação entre ritmos internos e ritmos exteriores não se dá por uma racionalização do indivíduo. O ritmo comparece como o principal elemento sensível compartilhado coletivamente. Entretanto, a percepção deste não é realizada pela racionalização ou representação das cadências e discursos adotados pelo MC e sim por meio de uma tradução encarnada no plano da percepção, realizada por “entidades coletivas capazes de aprender, saber, lembrar, analisar situações, tomar decisões, ter experiências e agir” (ESCÓSSIA, 2014, p. 147). Não se trata de uma apropriação intelectual, mas de uma experiência perceptiva dada na interlocução entre os sentidos no corpo. Esses ritmos modulam-se por meio de uma tradução no e pelo corpo, e nos possibilitam habitar o *pathos*, isto é, uma abertura à experiência dos ritmos, da letra e de seus conteúdos.

Segundo Rodrigues (2011), se uma música se estabelece na relação entre métrica e fluxo como forças agonísticas que convergem no plano de consistência do ritmo, esta serve de palco à invenção e, por conseguinte, a uma transmutação do espaço e do tempo, uma vez que “a métrica comparece como força de retenção, indicando sua tendência à espacialização, à imobilização; o fluxo rítmico se apresenta como tendência à temporalização, força de dispersão, tendência a fugir da medida, a se diferenciar de si mesmo” (RODRIGUES, 2011, p.20). De modo que, nas batalhas, a métrica comparece nos ritmos marcados da batida. Já o fluxo rítmico, se dá na modulação do DJ, na cadência do MC e na expressão da plateia, na produção de algo novo em paralelo com algo estritamente pré-definido.

Os ritmos estão presentes de diversas formas nas batalhas. Nelas, são expressos e compartilhados coletivamente. O apresentador, por exemplo, aviva o público, proferindo “gritos de guerra” específicos do evento ou pegos de empréstimo de outros, que servem como uma forma de aquecer os espectadores para reagirem mais energicamente às rimas. O MC irá, através de seu flow, entoar as frases que adquirem um sentido próprio no

momento em que ele se deixa envolver pelos ritmos dados na experiência e que podem variar de estilo de acordo com sua intuição, tanto no modo de escandir os versos, quanto em relação ao conteúdo destes. Como nos mostra Ricardo Teperman (2015),

Quando pensamos no flow do rap, estamos falando da maneira sincopada ou suingada de escandir palavras. Um verso de rap é um produto de um tipo de ritmo (aquele da linguagem) sendo ajustado a outro (o da música) – algo como uma levada da fala, uma fala cadenciada, ritmada. (TEPERMAN, 2015, p.48).

O DJ nas batalhas irá na maioria das vezes reproduzir as batidas(*beats*), regulando o volume e sua extensão, podendo produzir variações sonoras de sua escolha. Uma boa seleção das batidas é primordial: uma batida clássica - familiar à percepção do público - produz um efeito quase que imediato no ambiente. Em eventos onde se percebe um certo desânimo, por exemplo, é comum selecionar uma batida mais energética ou familiar, de modo a estimular o público novamente e, conseqüentemente, os MCs.

Este é o plano métrico da repetição. Nele o beatboxer transmite uma sensação de originalidade realizando uma montagem artesanal. Os beatboxers reproduzem com seu próprio aparato fonológico batidas familiares ao público ou sons diversos - da natureza, de instrumentos eletrônicos, de personagens famosos da cultura pop, etc - no tempo da batida, o que deixa o espetáculo mais impressionante e permite uma maior identificação do público. Contudo, uma transmutação se opera ali, presenciando-se a criação instantânea de novos sons ritmados no padrão do rap, tal como na mixagem, onde uma música que já possui uma configuração pré-definida serve de base para a criação de uma nova.

Tal dinâmica não se executa ao capricho dos MCs/beatboxers. Essas escolhas se dão também em função da plateia. Ela não serve somente de termômetro para a execução das rimas, dos sons e dos ritmos. Na verdade, todo o processo é determinado em função de uma “levada” que emerge num agenciamento coletivo envolvendo plateia, MCs, beatboxers e todos os participantes das batalhas. A plateia interfere no processo inventivo e na composição dos arranjos, ocupando um lugar especial. Ela é a alma da batalha. Nela consegue-se sentir claramente o ritmo do evento.

O desencadear das batalhas é realizado na experiência entre os seus participantes e na possibilidade deles se afetarem pela via do fluxo rítmico, produzindo um estado dispersivo à métrica pré-estabelecida, gerando implicações na produção estético-coletiva da batalha. O ritmo se apresenta como possibilidade de síntese não só da experiência num

sentido individual. Trata-se de uma convergência coletiva de experiências que se modulam no processo coletivo de invenção da rima. Os versos nascem, portanto, no entrecruzamento de uma série de vetores relativos à uma imersão coletiva na experiência das batalhas e não exclusivamente da cabeça do rapper, uma vez que “esses processos produzem simultaneamente sistemas cognitivos e mundos associados que se acoplam através da ação” (ESCÓSSIA, 2014, p. 154).

Uma rima se consolida na medida em que dialoga com o público, ou seja, quando há um agenciamento rítmico com o mesmo, se expressando em função da sinergia com a plateia. Um verso tecnicamente bom proferido pelo MC pode ter pouco ou nenhum efeito se não se conectar com o processo coletivo de tradução na batalha. Ao contrário, uma rima realizada com pouca técnica, mas acolhida no fluxo rítmico da experiência coletiva junto aos espectadores, pode obter reações acaloradas de longa duração. O barulho emitido pela plateia determina, por exemplo, os vencedores de cada etapa e sinaliza uma espécie de envolvimento desta com o acontecimento.

Porém, como nos explica Teperman, “não há medidor de decibéis e não são os organizadores que interpretam o nível de barulho. Tampouco é possível distinguir se os gritos têm a ver com a qualidade do improviso ou com qualquer outro fator: amizade, simpatia” (TEPERMAN, 2015, p.135). Nas batalhas de rap os participantes habitam uma experiência coletiva ao passo em que se agenciam ao movimento rítmico desta, realizando não uma simples decodificação dos conteúdos das rimas, da métrica e do flow dos MCs, mas uma tradução encarnada que irá repercutir na intuição das rimas por parte dos duelistas. Sem essa implicação não seria possível conceber a batalha como um agenciamento coletivo, já que os participantes teriam uma participação estritamente contemplativa, reduzida à capacidade de decodificação das informações produzidas pela música e pelo espetáculo.

De maneira que nossa cognição autopoiética individual se mescla a dos demais participantes, mediante um processo de acoplamento estrutural e significação conjunta da realidade. Os participantes, sejam eles MCs, apresentadores ou plateia, constroem e compartilham coletivamente uma gama de significados através da interação mútua, o que Gallagher (2010) define como construção de sentido participativa (CSP). Donde nossa tradução se agencia às traduções dos demais atores na composição coletiva dos sentidos. O autor destaca que a interação vai além de cada participante. Os resultados dela (criação

de sentido) “vão além do que ou do quanto cada indivíduo pode trazer para o processo” (GALLAGHER, 2010, p.114), fato que revela não existir a predominância de um dos atores nessa relação. Ou seja, nas batalhas o processo inventivo se sustenta numa deriva coletiva na qual o MC não determina como a batalha irá se configurar, mesmo se o considerasse, por exemplo, como o principal ator no evento.

Da mesma maneira, não há como afirmar a priori como a plateia irá reagir a determinada rima. O que podemos afirmar de fato é que tanto as rimas, quanto a própria batalha surgem no contexto de uma produção participativa de sentido produzida no contexto de um agenciamento entre os atores no processo coletivo de imersão na experiência. No Rap, essa tendência aparenta não se realizar somente por meio de suas batidas, mas por seu discurso propositivo, no envolvimento na vida cotidiana das comunidades e na realidade sociocultural de seus participantes, o que se potencializa através do trabalho coletivo de tradução próprio à experiência das batalhas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Pensar a estética no contexto das batalhas de rap significa refletir sobre as práticas artísticas operadas no plano das relações entre os MCs e os espectadores. As batalhas se afirmam como eventos coletivos onde testemunhamos, em função dessas práticas, a emergência de um potencial dispositivo de redistribuição dos sistemas de partilha envolvendo os regimes de discursividade e de visibilidade que estabelecem as divisões das linhas de saber-poder que se afirmam neste tipo de prática cultural.

Longe de se apresentar como produto/criação do MC/artista, constatamos que o processo de composição do rap se desenrola numa dinâmica inventiva englobando um plano heterogêneo de forças dado na processualidade das batalhas. O rap nasce, portanto, numa dinâmica de improvisação dada a partir da imersão na experiência coletiva das batalhas na interação entre os MCs e a plateia. Os MCs não se apresentam como seres autossuficientes operando sobre os signos dos sons e das letras, próprios aos restos arqueológicos das decoradas, no sentido da produção das novas rimas.

A condição inventiva da composição extrapola a dimensão individual e depende da plateia que interfere no processo e contribui diretamente para o desenrolar das performances. Trata-se de uma experiência cognitiva/enativa de invenção coletiva na

qual, através das derivas estruturais entre os participantes e o meio, surgem as composições. MCs e plateia se apropriam dos restos arqueológicos relativos aos fragmentos de rimas e sons engendrando o ambiente estético coletivo no qual a performance irá se desenrolar. As práticas desses dois atores se entrelaçam e culminam na formação das rimas e na condução do duelo. O ritmo se afirma como canalizador crucial nesse processo. Por meio dele os fragmentos arqueológicos das rimas (decoradas) circulam e se transmutam em novas significações a partir da interação com o público, de modo que o ritmo evoca a dimensão de uma percepção que se realiza no corpo e que se abre para a experiência inventiva.

Participar das batalhas implica não só “ouvir o som”. Para além disso existe o corpo que se insere no dispositivo coletivo mergulhando na experiência encarnada por meio do fio condutor do ritmo e das batidas. De maneira que a invenção das rimas se manifesta num processo de construção participativa de sentido dada na interação com a multiplicidade de vetores que se entrecruzam nas batalhas. Neste sentido, embaralham-se as fronteiras entre o visível e o dizível, bem como das hierarquias e estruturas que determinam os lugares e papéis ocupados pelos participantes do evento. As batalhas, portanto, promovem o empoderamento de seus participantes, contribuindo para transformações culturais e sociais significativas, de modo que elas se configuram como espaço de práticas estéticas coletivas em sua interlocução com a política, sendo um dispositivo potencialmente voltado para esta finalidade.

**Sobre o artigo:****Recebido:** 16 de setembro de 2023**Revisado:** 21 de maio de 2024**Aceito:** 25 de setembro de 2024

## REFERÊNCIAS

- ALVAREZ, J; PASSOS, E. Cartografar é habitar um território existencial. In: PASSOS, E; KASTRUP, V; ESCÓSSIA, L. (Orgs). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividades**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009. p. 131-149.
- BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n.19, p. 20-28, 2002.
- ESCÓSSIA, L. **O coletivo como plano de coengendramento do indivíduo e da sociedade**. São Cristóvão – SE: Editora UFS, 2014.
- GALLAGHER, S. Atenção conjunta, ação conjunta e construção participativa de sentido. (Tradução: Fabio M. Soares). **Alter: Revue de phénoménologie**, Paris, v. 18, p. 110 - 125, 2010.
- GOMES, P. A Partilha do Sensível: Jacques Rancière. **Revista Brasileira de Bioética**, Brasília, 10 (1-4), p. 106-109, 2014.
- KASTRUP, V. **A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo da cognição**. Belo horizonte: Autêntica, 2007.
- LIVET, P. **La communauté vireuelle : action et communication**. Paris :L'Eclat, 1994.
- LIVET, P; OGIEN, R. **L'Enquête ontologique: du mode d'existence des objets sociaux**. Paris : Editions EHESS, 2000.
- MATURANA, H. R; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. São Paulo: Palas Athena, 2018.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- NÓBREGA, T. P. Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty. **Estudos De Psicologia**, Natal, 13(2), p. 141-148, 2008.
- PASSOS, E. (2008).Um paradigma estético nos estudos da cognição. In: KASTRUP, V; TEDESCO, S; PASSOS, E (Orgs). **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008, p. 197 - 211.
- PASSOS, E; EIRADO, A. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: PASSOS, E; KASTRUP, V; ESCÓSSIA, L. (Orgs). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividades**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009. p. 109-130.
- RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Edições34, 2005.
- \_\_\_\_\_. O espectador emancipado. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**. Florianópolis, vol 1, n.15, p. 107-122, out. 2010.

REIS, A. C. A experiência estética sob um olhar fenomenológico. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, Rio de Janeiro, p. 75-86, 2011.

RODRIGUES, S. **Ritmo e subjetividade: o tempo não pulsado**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2011.

STERN, D.N. **O mundo interpessoal do bebê: uma visão a partir da psicanálise e da psicologia do desenvolvimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

TEIXEIRA, M. A. B. **Geração Boom Bap: Sampling e Produção Musical de Rap em Belo Horizonte**. Dissertação (Mestrado em Artes). Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte: 2018.

TEPERMAN, R. **Se liga no som: as transformações do rap no Brasil**. São Paulo: Claro Enigma, 2015.

VARELA, F; THOMPSON, E; ROSCH, E. **A mente corpórea. Ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.