

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES**

TAÍS FERREIRA RODRIGUES

**ENTRE *SESSIONS* E BATALHAS NA DANÇA KRUMP: PERFORMANCE,
IMPROVISACÃO E MEU CORPO *KRUMPER***

**UBERLÂNDIA
2024**

TAÍS FERREIRA RODRIGUES

**ENTRE *SESSIONS* E BATALHAS NA DANÇA KRUMP: PERFORMANCE,
IMPROVISACÃO E MEU CORPO *KRUMPER***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/Mestrado do Instituto de Artes, da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para a obtenção do Título de Mestre em Artes Cênicas

Linha de pesquisa: Estudos em Artes Cênicas - Poéticas e Linguagens da cena

Orientador: Prof. Dr. Jarbas Siqueira Ramos.
Co-orientadora: Profa. Dra. Ana Cristina Ribeiro Silva.

**UBERLÂNDIA
2024**

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

R696 2024	<p>Rodrigues, Taís Ferreira, 1991- Entre sessions e batalhas na dança Krump [recurso eletrônico] : performance, improvisação e meu corpo krumper / Taís Ferreira Rodrigues. - 2024.</p> <p>Orientador: Jarbas Siqueira Ramos. Coorientadora: Ana Cristina Ribeiro Silva. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Artes Cênicas. Modo de acesso: Internet. Disponível em: http://doi.org/10.14393/ufu.di.2025.26 Inclui bibliografia. Inclui ilustrações.</p> <p>1. Teatro. I. Ramos, Jarbas Siqueira, 1984-, (Orient.). II. Silva, Ana Cristina Ribeiro, 1980-, (Coorient.). III. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Artes Cênicas. IV. Título.</p> <p>CDU: 792</p>
--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP
38400-902

Telefone: (34) 3239-4522 - ppgac@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Artes Cênicas				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico				
Data:	09/12/2024	Hora de início:	09h10	Hora de encerramento:	11h40
Matrícula do Discente:	12212ARC016				
Nome do Discente:	Taís Ferreira Rodrigues				
Título do Trabalho:	Entre <i>sessions</i> e batalhas da dança Krump: performance, improvisação e meu corpo krumper				
Área de concentração:	Artes Cênicas				
Linha de pesquisa:	Estudos em Artes Cênicas: poéticas e linguagens da cena				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	O Corpo-Encruzilhada e seus Atravessamentos: Estudos Artísticos em Perspectiva Decolonial.				

Reuniu-se virtualmente a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, assim composta: Professores Doutores: Daniel Santos Costa (ESEBA/IARTE/PPGAC), Vanilto Alves de Freitas (IARTE/UFU), Ana Cristina Ribeiro Silva (UFPEL/RS, coorientadora da candidata) e Jarbas Siqueira Ramos (PPGAC/UFU), orientador da candidata.

Iniciando os trabalhos o presidente da mesa, Dr. Jarbas Siqueira Ramos, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Santos Costa, Professor(a) do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico**, em 09/12/2024, às 23:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jarbas Siqueira Ramos, Professor(a) do Magistério Superior**, em 10/12/2024, às 19:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Cristina Ribeiro Silva, Usuário Externo**, em 11/12/2024, às 21:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5947035** e o código CRC **B738AA8A**.

Referência: Processo nº 23117.085328/2024-61

SEI nº 5947035

Ao Movimento Krump brasileiro,
por me ter feito encontrar o meu lugar.

RESUMO

O presente trabalho investigou a prática da improvisação na construção da performance no Krump. A partir da autoetnografia, os seguintes procedimentos foram utilizados: pesquisa de campo em eventos de Krump, confecção de diário de bordo com o registro das observações feitas, entrevista com dançarinos e pesquisa bibliográfica com coleta de artigos e material não acadêmico, como publicações em redes sociais, vídeos no YouTube e DVDs. A dissertação apresenta um estudo minucioso acerca da cultura do Krump, como é tido por seus(suas) praticantes, enquanto dança com as terminologias e investiga seus elementos como a *fam*, *big homies*, *lil homies*, *sessions*, batalhas e o sentido de comunidade. Trata-se de uma dança de origem afrodiaspórica ao incorporar elementos como a roda, a oralidade, resistência e identidade. O conhecimento no Krump tem sido sistematizado de forma singular ao longo de sua história e organizado por uma série de vocábulos que são descritos neste trabalho. Nesse sentido, buscou-se dialogar com a ideia de performance, passando pela noção de Richard Schechner e a dimensão de improvisação aliada ao conceito de *freestyle*, popularmente utilizado por dançarinos(as), bem como outros elementos que contextualizam a performance do(a) *krumper*; a descrição técnico-expressiva da improvisação com os conceitos de *get off*, musicalidade e *character* e às possíveis formas de aprendizagem dessa dança. Conclui-se que a improvisação é prática intrínseca e formadora no contexto do Krump, pois é elemento de vinculação comunitária dos(as) praticantes, ao mesmo tempo que é base para a construção de sentidos na vida do(a) *krumper*; como afirmação de si e superação. Dessa maneira, a dissertação descreve, também, o caminho da pesquisadora-artista-*krumper* ao refletir sobre as suas próprias experiências acerca do ensino-aprendizagem dentro de uma *fam* e na tradição oral na comunidade Krump, pois, enquanto lia, alimentava o diário de bordo, escrevia esse texto, construía minhas performances no Krump, corporificando a dissertação.

Palavras-chave: Krump. Danças urbanas. Improvisação. *Freestyle*. Cultura afrodiaspórica.

ABSTRACT

This paper investigated the practice of improvisation in the construction of Krump performance. Based on autoethnography, the following procedures were used: field research at Krump events, preparation of a logbook with records of observations made, interviews with dancers, and bibliographic research with collection of articles and non-academic material, such as publications on social networks, videos on YouTube, and DVDs. The dissertation presents a detailed study of Krump Culture, as it is understood by its practitioners, while dancing with terminologies and investigating its elements such as fam, big homies, lil homies, sessions, battles, and the sense of community. It is a dance of Afro-diasporic origin that incorporates elements such as the circle, orality, resistance, and identity. Knowledge in Krump has been systematized in a unique way throughout its history and organized by a series of vocabulary that are described in this paper. In this sense, we sought to dialogue with the idea of performance, going through Richard Schechner's notion and the dimension of improvisation combined with the concept of freestyle, popularly used by dancers, as well as other elements that contextualize the krumper's performance, the technical-expressive description of improvisation with the concepts of get off, musicality and character and the possible ways of learning this dance. It is concluded that improvisation is an intrinsic and formative practice in the context of Krump, as it is an element of community bonding for practitioners, at the same time as it is the basis for the construction of meanings in the krumper's life, as self-affirmation and overcoming. In this way, the dissertation also describes the path of the researcher-artist-Krumper as she reflects on her own experiences regarding teaching and learning within a fam and in the oral tradition in the Krump community, because, while she read, she fed the logbook, wrote this text, constructed my performances in Krump, embodying the dissertation.

Keywords: Krump. Street Dance. Improvisation. Freestyle. Afro-diasporic culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Taís.....	8
Figura 2: Empodere-se 1ª edição 2019.....	14
Figura 3: Girl Xkillz. Evento: Str8 Krump, Piracicaba, 2022.....	20
Figura 4: Girl Xkillz. Evento: Str8 Krump, Piracicaba, 2022.....	21
Figura 5: Girl Xkillz no CFTK 2022.....	29
Figura 6: Xkillz Fam no CFTK 2022.....	37
Figura 7: FleshBonez Fam, CFTK 2022.....	38
Figura 8: <i>Exhibition Battles</i> CFTK 2022.....	42
Figura 9: Final do torneio <i>Girlz</i> , CFTK 2022.....	43
Figura 10: <i>Session</i> regular que acontece na cidade de São Paulo.....	44
Figura 11: Divulgação de <i>session</i> na cidade de São Luiz/MA.....	45
Figura 12: Krump Kings.....	48
Figura 13: Batalha - Pitbull (BR) x 1K (EUA), no CFTK 2022.....	49
Figura 14: Capa do álbum de Krump <i>Death before dishonor</i> , de Rucboi.....	50
Figura 15: Capa do álbum <i>Street Wakanda</i> , de Mozarf.....	51
Figura 16: Taís.....	53
Figura 17: Lady JamsyNoizz, CFTK 2022.....	61
Figura 18: GuettoRock, CFTK 2022.....	63
Figura 19: 7K Buck, evento Krump SP, 2022.....	64
Figura 20: Baby Gurl Grey Maddhulk, CFTK 2022.....	65
Figura 21: Princess Grey Maddhulk, CFTK 2022.....	66
Figura 22: Girl Xkillz no evento Str8Krump, Piracicaba SP, 2021.....	68
Figura 23: Killa Xkillz, CFTK 2022, São Paulo SP.....	71
Figura 24: Blackwolfz Fam, CFTK 2022.....	72
Figura 25: Xkillz, CFTK 2022.....	72
Figura 26: 1K, CFTK 2022.....	73
Figura 27: Cyborg, CFTK 2022.....	74
Figura 28: Princess Grey Maddhulk, CFTK 2022.....	75
Figura 29: She Hulk, CFTK 2022.....	76
Figura 30: Taís, CFTK 2023.....	94
Figura 31: Burna, CFTK 2023.....	103

Figura 32: Momento do <i>kill off</i> de Hatkilla, CFTK 2023.....	104
Figura 33: Valkyrie, CFTK 2023.....	105
Figura 34: Bhavyor, CFTK 2023.....	106
Figura 35: Young Pitbull vs Maddhulk, CFTK 2023.....	107
Figura 36: Girl Xkillz no evento Invasão Krump. São Paulo, 2023.....	108
Figura 37: Taís.....	123

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS: ADENTRANDO NO UNIVERSO KRUMP.....	8
APRESENTAÇÃO: COMO MEU CAMINHAR SE TORNOU <i>STOMPS</i>	14
CAPÍTULO 1: <i>START OFF</i>	28
CAPÍTULO 2: <i>IN LAB</i>	52
CAPÍTULO 3: <i>IN SESSION</i>	67
CAPÍTULO 4: <i>IN BATTLE</i>	93
CONSIDERAÇÕES FINAIS: <i>AFTER BUCK</i>	107
REFERÊNCIAS.....	113
APÊNDICE - Roteiro de entrevista.....	121

CONSIDERAÇÕES INICIAIS: ADENTRANDO NO UNIVERSO KRUMP...



#PraTodosVerem, foto da autora (pele clara, olhos azuis, cabelos castanhos ondulados) em ensaio fotográfico. Veste camiseta preta com estampa escrita “Krump *outside the box*”. Os braços esticados para frente com as mãos abertas como se estivesse pegando algo.

Para experienciar a leitura da dissertação com maior propriedade, apresento, na sequência, um glossário que propõe uma imersão na linguagem do universo Krump para leitores que não conhecem essa dança. Sim, Krump sem itálico! Pois é o nome da dança, que já possui grande representação em nosso país. Dessa maneira, aqui estão termos que fazem parte do cotidiano de seus praticantes, e a maioria está em inglês, portanto, em itálico, visto que o Krump se origina nos Estados Unidos. Sugiro começar a leitura por ele e, sempre que estiver em dúvida sobre os termos ao longo da dissertação, você pode voltar aqui a qualquer momento e consultá-lo. Este índice sistematiza vários dados coletados em campo e na pesquisa bibliográfica. Aos que já conhecem e vivem o Krump: esse glossário não se propõe a ser uma reelaboração do *Krumptionary*, mas uma apresentação didática para lidar com a complexidade da cultura Krump. Trata-se de uma proposta de guia baseada na minha experiência enquanto pesquisadora e também *krumper*, estando aberta a críticas e a um aprimoramento constante, assim como toda a Cultura Krump vem sendo aprimorada com o passar dos anos. Assim sendo, esse glossário não deve ser lido como um dicionário, com definições prontas e acabadas acerca do que é e o que não é, trata-se de explicações preliminares, sujeitas, em consequência disso, a modificações. A contribuição de todos(as) vocês é sempre bem-vinda! Ubuntu!¹

After buck: momento de *timing* após a finalização de um *combo* que pontua o *round* e faz a transição para o *get off*. Ele dá um tempo de leitura para a plateia absorver o impacto do *material*.

Aka: Do inglês “also known as”, que em português significa “vulgo”, “também conhecido como”. Nome pelo qual um(a) *krumper* é conhecido(a) no Movimento. Esse nome pode ser seu *spot* em uma *fam* ou o seu *character*/personagem.

Arm Swing: uma das bases do Krump, que consiste em um balanço de braço que se assemelha a um *boomerang* pelas ações de jogar e recolher os braços.²

¹ Ubuntu é um conceito filosófico africano originado no povo Bantu que resgata a essência de ser uma pessoa com consciência de que é parte de algo maior e coletivo. Para isso, de acordo com os fundamentos da Filosofia Ubuntu, somos pessoas através de outras pessoas e que não podemos ser plenamente humanos sozinhos, sendo feitos para a interdependência (Cavalcante, 2020).

² Conferir DVD Krump 1.0 (2005), minutagem 7:29. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0Sc2uYikmQM&t=530s>.

Bases: vocabulário básico composto pelos principais passos e os primeiros que o(a) dançarino(a) aprende. Forma a estrutura corporal primária do Krump e que possibilitará com que ele(a) crie seu próprio repertório a partir delas.

Beat: som do bumbo e da caixa que marcam o pulso em uma música de Krump, mas também é usado para se referir ou aos efeitos sonoros que atravessam esse pulso.

Buck: gíria utilizada no Krump para descrever uma pessoa ou um movimento que criou impacto em que está assistindo de maneira positiva. Mostra que se conectaram com algo que um *krumper* fez em cena. Também é utilizada para caracterizar a estética da dança.

Big Homie: mestres responsáveis por ensinar e cuidar da formação do(a) *krumper*. São autoridades no movimento por acumularem volume de experiência e conhecimento, além de muito trabalho voltado para fortalecer a comunidade, como a organização de *sessions* e eventos, por exemplo.

Call out: quando uma pessoa chama outra para batalhar de forma espontânea em uma *session* ou combinada previamente por motivações pessoais, podendo ser conflituosa (originadas em alguma discordância e tensão entre eles) ou não. Pode ser feita para avaliar o nível de cada um.

Character: personagem que incorporamos ao dançar e que construímos no processo de aprendizagem e domínio técnico das bases. É o caráter expressivo/cênico da dança, também referido como a “alma” do Krump. O *character*, ou simplesmente personagem, ajuda a construir a narrativa ou dramaturgia do *round* e a identidade do *krumper*. É fortemente influenciado por referências pessoais da(o) dançarina(o), como filmes, desenhos, personagens fictícios e características da personalidade de cada um.

Chest pop: uma das bases do Krump que consiste no movimento de explosão do peito.³

Combo: combinação de movimentos ligados que forma uma cadeia sequencial com começo, meio e fim dentro de um *round*.

Drill: tipo de treino que consiste em exercícios de repetição sistemática de um mesmo movimento ou variações com um intuito de aprender e fixar uma técnica nova no corpo ao criar memória muscular ou aprimorar a sua qualidade, caso ela já tenha sido aprendida.

Fam: grupos ou clãs no Krump, formados por um(a) *big homie* e seus discípulos (*lil homies*) e onde se concentram a transmissão de conhecimento via oral. Existe uma hierarquia e organização própria dentro de cada *fam*, mas sempre há um(a) mentor(a) (*big homie*) que passa sua linha de pensamento ou movimentação para seus(suas) *lil homies*.

³ Conferir DVD Krump 1.0 (2005), minutagem 6:29.

Feedback: tipo de análise da dança de um(a) *krumper* feita pelos seus pares, mas principalmente pelo(a) *big homie*, com elementos técnicos e expressivos a serem desenvolvidos e os pontos fortes do(a) dançarino(a).

Feeling: expressão que comumente se refere ao *character* - quando a plateia sente a presença dele enquanto um(a) *krumper* está dançando. Mas pode se referir, em um sentido mais geral, ao sentimento/sensação ou emoção que ele(a) transmite quando dança.

Fundamentos/foundations: aquilo que funda uma linguagem de dança. No Krump, é a estrutura corporal primária que forma o(a) dançarino(a), como as bases ou como Tight Eyez (2024), criador do Krump, explica, a energia ou sentimento que alguém tenta colocar para fora enquanto dança, primário às bases.

Get off: estado de execução da dança alcançado em um *round* que caracteriza-se pela sincronia de todas as bases do Krump com a música e o personagem/*character*.

Hand signs: sinais feitos com as mãos que identificam uma determinada *fam*. Krump herda esse costume da cultura de gangues de Los Angeles. Também refere-se a uma técnica de linguagem.

Hype: todo o barulho (“*make some noise*”) feito pelo público direcionado ao(à) *krumper* que está dançando. 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.

In between: forma de musicalidade característica do Krump, em que a movimentação elabora-se no intervalo entre os *beats*.

Kill off: momento construído no *round* pelo(a) dançarino(a) com um desenvolvimento bem executado, de tal forma que a finalização de uma sequência de movimentos produz um impacto tão grande que provoca o êxtase da plateia e deixa o oponente sem possibilidade de responder à altura. É o nocaute.

Krumper: refere-se ao/à praticante da dança Krump, que vive a essência da cultura e está integrado(a) a ela; participante do Movimento ou cena Krump.

Krumpography: sequência coreográfica de Krump.

Lab: vem da palavra laboratório e é um momento de estudo em que *krumpers* trabalham a experimentação das bases e a criatividade de sua dança.

Lil Homie: discípulo/aprendiz, cuja responsabilidade é estudar a linha do(a) seu(sua) *big homie* e, com isso, representar a *fam* dentro do Movimento Krump como um todo.

Linhagem/linha: arcabouço de conhecimentos adquiridos e desenvolvidos pelo(a) *big homie* e um dos elementos estruturantes da *fam*, sendo sua identidade dentro do Movimento. É composta por técnicas (modo de movimentar), elementos cênico-expressivos (modo de criar) e pela filosofia (modo de pensar) do(a) *big homie*.

Live: quando a movimentação é dançada no plano/nível alto, sendo o estágio final do desenvolvimento do *round*, seu ápice.

Material: qualquer ideia de movimento criado por um(a) *krumper* a partir das bases.

Movimento Krump: também referido como simplesmente Movimento, ou, ainda, “cena”, constitui a organização dos(as) *krumpers* enquanto comunidade, que se arranja para fortalecer a Cultura, organização de eventos, a transmissão de conhecimentos, o compartilhamento de práticas e fomentar a troca coletiva. O Movimento é construído por todos aqueles(as) que se propõem a estudar e a vivenciar a essência do Krump, propagada por seus criadores e descendentes.

New school: refere-se a uma estética de movimentação presente no início do surgimento do Krump. O termo também é utilizado em outras danças vernaculares afro-estadunidenses.

Old school: refere-se a uma estética de movimentação presente nos anos mais recentes desde o surgimento de uma dança afro-estadunidense.

Rookies: dançarinas(os) com poucos anos de iniciação no Krump que estão atrás de títulos maiores e validação das(os) mais velhas(os) para além de sua(seu) *big homie*.

Round: entrada/rodada do(a) dançarino(a) em uma *session* ou batalha.

Session: momento cênico em que *krumpers* se reúnem em roda para dançar. Carrega um sentido terapêutico, ritualístico, sendo momento também de estudo dos(as) dançarinos(as). O *hype* é um elemento essencial aqui, pois a interação entre os(as) dançarinos(as) influencia o modo como quem está no centro vai dançar.

Spazz out ou Wild’n Out: Nível de excitação da dança em que a técnica é superada pela emoção. Dançarinos frequentemente descrevem isso como uma experiência fora do corpo onde o dançarino e o espectador se tornam um. (...) *Wild Out* é o nível mais baixo de *spazz* que ocorre quando um bailarino perde o foco do personagem, mas continua com uma boa execução. Momento em que a dança se torna frenética e é guiada pela emoção” (Krump Kings *apud* FleshBonez, 2011).

Spot: posição em que cada membro ocupa na hierarquia de uma *fam*. Refere-se às suas responsabilidades e autonomia dentro da *fam*, e também à proximidade da sua dança com a

linha técnica do(a) *big homie* ou, por outro lado, de características pessoais que o torna único na *fam*.

Start off/Intro: nome dado à introdução que fazemos quando começamos a dançar em uma *session* ou batalha - é o início de um *round*. Essa introdução se propõe a apresentar quem somos e o que viemos contar para as pessoas ao nosso redor. Ela convida as pessoas a se interessarem pelo que vamos dizer.

Stomp: uma das bases da dança, simula um movimento de “pisão” com a perna. Ele ajuda na marcação do tempo da música e como gatilho na construção de uma sequência de movimentação.⁴ Também é usada para mostrar imposição do *character*.

Suporte: diferentes formas de apoio mútuo dentro do Movimento Krump. Ele pode ser dado através do *hype*, do *feedback*, de interações virtuais, de compartilhamentos de materiais audiovisuais de estudo (como aulas e tutoriais online), da produção colaborativa e participação em eventos, da produção coletiva de vídeos etc. É tudo aquilo que incentiva uns aos outros a continuarem no Movimento e a buscar evolução técnica.

Timing: tempo de leitura de um *round*, que está relacionada a autopercepção do(a) dançarino(a) e a percepção do público. Esse tempo não está necessariamente relacionado à velocidade de execução dos movimentos, mas como ele(a) administra pausas e variações de energia nos momentos da música durante o *round*. É como ele(a) decide o momento certo de trazer uma ideia de forma a torná-la compreensível e gerar o impacto desejado no público.

Travelling: como o(a) *krumper* direciona a sua energia através do espaço, gerando deslocamento. A tradução do termo em inglês significa viajar.

Traxx/track: termo popularizado entre *krumpers* para se referir à música produzida para dançar Krump.

Word play: técnica de musicalidade no Krump que consiste na interpretação da letra da música. *Word*, do inglês, significa palavra e *play*, brincar/jogar.

⁴ Ver DVD Krump 1.0 (2005), minutagem 4:23.

APRESENTAÇÃO: COMO MEU CAMINHAR SE TORNOU *STOMPS*



#PraTodosVerem: foto de um grupo de pessoas organizadas em duas fileiras. Na de trás, estão em pé e, na da frente, agachadas. A maioria está de camiseta e tênis e as meninas fazem gestos com as mãos abertas em cima da cabeça imitando uma coroa. Os meninos fazem outros gestos diversos. Ao fundo, um banner escrito *Dancers Life*.

Comecei a praticar dança desde criança, creio que aos 10 ou 11 anos. Fazia aulas de *Ballet* e era tão comprometida e apaixonada que estava decidida a seguir carreira profissional nesse campo. Mas a vida me levou para outros lugares, dentre eles, o vôlei, a pintura, o *fitness*, o inglês... Me reencontrei com a dança em 2015 durante um trabalho da Faculdade de Psicologia na Universidade Federal de Uberlândia (UFU), cidade onde sempre morei. Uma das minhas colegas me apresentou à professora Cris Cabral⁵, com quem comecei a fazer aulas de Afrocontemporâneo. Ali, explorei a relação estética da dança com a noção de enraizamento, força, expressividade e relação com o chão. Me apaixonei pela segunda vez.

Nesse mesmo ano, ainda durante a faculdade, “puxei” a disciplina Dança Contemporânea I da grade do curso de Bacharelado em Dança da UFU. Naquele espaço, conheci pessoas que praticavam “Danças Urbanas”, ou *Street Dances*, e traziam elementos dessas danças para as aulas. Conforme fui conhecendo-as, vi que elas organizavam eventos fora da universidade, ao mesmo tempo em que faziam parte do GEDU, o Grupo de Estudos em Danças Urbanas da UFU⁶.

Meu primeiro contato com o Krump ocorreu em um desses eventos de dança em Uberlândia, nos quais havia aulas de estilos diferentes, como *Breaking*, *Twerk*, *Vogue*, *House*, *Hip Hop Dance* e vi que o termo “Danças Urbanas” era usado para englobar vários tipos de dança. Em 2016, fiz uma aula de coreografia de Krump na Academia Dynorah, em Uberlândia, ministrada por Aliara Martins⁷, uma das principais expoentes da Cultura Hip Hop na cidade. A aula foi organizada pelo Udi Crew⁸, coletivo de Danças Urbanas na cidade que promovia eventos e batalhas. O Udi Crew foi a minha principal referência quando estava conhecendo essas danças e sempre participava dos seus aulões e eventos, em que, além de

⁵ Cris Cabral é professora e coreógrafa em Uberlândia, MG. Trabalha com *Ballet*, *Jazz*, Dança Contemporânea e Reeducação Postural do Movimento. Dirige a Cia Berg. Ver <https://www.instagram.com/criscabralberg/>.

⁶ Para mais informações, ver <https://www.youtube.com/watch?v=5xtBRjfZr7I> e <https://www.facebook.com/search/top?q=gedu>.

⁷ Aliara Martins é dançarina e coreógrafa de “Danças Urbanas”. Fez parte do grupo Balé de Rua e dirigiu o coletivo Manos do *Hip Hop* em Uberlândia, tendo ajudado na formação de diversos dançarinos no bairro São Jorge. Concorreu em inúmeras competições de dança na cidade, inclusive batalhando e participando de júri. Recebeu diversas premiações. Fez parte do *ballet* da cantora Pablo Vittar e atualmente da cantora de Rap Ajuliacosta. Ver <https://www.instagram.com/aliaraaaz/>.

⁸ O Udi Crew é uma produtora de eventos de “Danças Urbanas” em Uberlândia, MG, desde 2015. Realizou diversos workshops, batalhas e, principalmente, o Festival Udi Urban, maior evento de “Danças Urbanas” da região, que teve sete edições. Atualmente, é dirigido por Vanessa Garcia, bacharel em Dança e mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Uberlândia. Ver: https://www.instagram.com/udi_crew/.

contar com professores da cidade, também traziam profissionais de outras regiões. O que mais me impactou em minha primeira aula de Krump foram os movimentos vigorosos que transmitiam força e imponência.

Enquanto isso, Uberaba já contava com uma rede maior de dançarinos de Krump que estudavam de forma assídua e trocavam conhecimentos ativamente. Nesta cidade, o estudo estava mais avançado e foi onde fiz minha segunda aula de Krump, em 2019, ministrada por Thomáz Augusto Silva, um dançarino com mais experiência, que passou um treino de um passo básico da dança juntamente com exercícios de musicalidade. O que me chamou a atenção nesse evento foi os dançarinos formando rodas espontâneas de Krump, chamadas de *sessions*⁹, em que uma pessoa entrava de cada vez para dançar. Elas aconteciam não somente na aula de Krump, mas também no intervalo entre uma aula e outra dos outros estilos, como *Twerk*, Dança do Ventre e *Jazz Funk*, que também compunham o evento, o Dance Intensive. Qualquer intervalo de tempo era oportunidade para os meninos formarem as tais *sessions*.

A aula de Krump, especificamente, era diferente das aulas de outras danças que eu já havia feito, cujo foco era a execução de uma coreografia que o professor trazia. Para além disso, a energia, a explosão, a agressividade no movimentar e, principalmente, a exaltação que as pessoas em volta realizavam ao ver uma pessoa dançar no centro foram elementos que marcaram esses primeiros contatos com o Krump. Havia muito suporte¹⁰ entre o dançarino e as pessoas ao seu redor, que diziam expressões de motivação, tentando dar força para ele de forma intensa, o que gerou um êxtase coletivo. Foi nesse momento que eu me apaixonei por essa dança.

Os principais coletivos com os quais tive contato em Uberaba foram a MAB¹¹ e a T-GullieX¹², esta última apenas de Krump e um subgrupo da primeira. A MAB também contava com dançarinos de *Dancehall*, *Twerk*, *Hip Hop Dance*, *Lite Feet*, *Popping*, *Vogue* e *Jazz Funk*. Eu voltei a Uberaba em 2019, em outro evento, em que uma das aulas era de Krump, mas, dessa vez com uma professora de Campinas, São Paulo, a Amanda Santos, antiga Lady 7K Buck (nome artístico no Krump) - a capa desse capítulo é um registro dessa

⁹ Ver glossário.

¹⁰ Suporte é um termo bastante utilizado no universo Krump e é usado para motivar e apoiar uns aos outros (ver glossário). Também utilizamos *hype* para nos referir ao barulho que a plateia faz em torno de quem está dançando na *session*.

¹¹ A MAB é um grupo de “Danças Urbanas” da cidade de Uberaba, MG, e já produziu *workshops*, clipes, treinos abertos, batalhas e apresentações coreográficas. Dirigido por Wes The MAB. Ver <https://www.instagram.com/mabcrew/>.

¹² A T-GullieX é um grupo derivado da MAB, voltado para o estudo e prática de Krump. Produziram o evento UBZ - Uberaba Buck Zone em duas edições, além de treinos semanais abertos, clipes, *sessions* e batalhas. Ver <https://www.facebook.com/tgullieX/>.

aula. O evento se chamava Empodere-se¹³, de "Danças Urbanas", organizado por Roberta Petres, focado no público feminino, e que estava em sua primeira edição. Amanda passou uma dinâmica diferenciada, que eu nunca tinha experimentado em nenhuma aula de outras "danças urbanas". Trabalhou fundamentos do Krump em conexão com nossas emoções. Ela instruiu, por exemplo, que lembrássemos de algum momento de dificuldade que estávamos passando e que conectássemos com sentimentos de superação e valor pessoal.

Ao final daquela aula, ela fez uma *session* como momento de confraternização e para usarmos os elementos trabalhados na aula. Foi o ápice, um grande acontecimento. É como se a aula toda fosse um aquecimento para a *session*, o grande momento que todos aguardavam. As pessoas, como da última vez, entraram em êxtase, gritavam loucamente em volta para quem estivesse dançando¹⁴. Esta *session*, por sua vez, explodia em movimentos enérgicos e catárticos. Alguém que estivesse passando pelo lugar e não entendesse nada de Krump poderia facilmente julgar aquelas pessoas como loucas, raivosas e caóticas, talvez violentas. Isso porque essa dança possui uma estética áspera e bruta, que tem relação com o seu contexto de surgimento, explicado no próximo capítulo. Contudo, vale refletir sobre os conceitos impregnados na sociedade relacionados às dualidades bem versus mal, bonito versus feio, violento versus benevolente. Pois, um ato dito "benevolente" nem sempre o é. Poeticamente, relembremos o trecho da música abaixo:

Mãos que apontam, mãos que delatam
Toda mão tem, mãos trêmulas matam
Mãos na cabeça, o mão branca armou
Algemas prende a mão de um sonhador
Mãos negras, sinfonia funk
As mãos do rap não usam Mont Blanc
Palma da mão, palma, negro dança
Soube lavar alma
As mãos que se humilham aos céus
Serão as que erguerão troféu
Demorô já, vou cambá
Porque o samba, em boas mão tá
Michelângelo vive bem perto
Em forma de samba, ele é Almir Guineto
E aí Brown, firmeza?
Firmeza total, espero ter representado, aí
Agora, a missão tá na suas mãos, demorou
Ah, então vou trazer minha clínica geral aê
A percussão nacional
Mãos se rendem (mãos se rendem)
Pra outras que tudo levam (pra outras)

¹³ O Empodere-se aconteceu em três edições e toda a programação era composta por mulheres como professoras, juradas e DJ. Ver: https://www.instagram.com/empoderese_mg/.

¹⁴ Ver *hype* no glossário.

Quase em extinção (quase em extinção)
 Mãos honestas (mãos honestas)
 Amorasas (amorasas)
 Em nossas pobres mãos (em nossas pobres mãos)
 Bate as cordas
 Pago pra ver (pago pra ver)
 (Queimar) queimar em brasa
 Mãos de bacharéis (mãos de bacharéis)
 Que não condenam o mal
 Que inocentam réus, em troca do vil metal

(Mãos, Racionais MCs e Almir Guineto, 2009)

Algo que observei foi que o barulho que as pessoas faziam independia da habilidade técnica de quem estava dançando. Foi o que me motivou a tomar coragem e entrar no final da roda. Receber todo aquele incentivo enquanto eu estava dançando me marcou muito, pois era a primeira vez que entrara em uma *session*. Percebi uma energia coletiva muito acolhedora e depois desse dia, fiquei determinada a vivenciar mais experiências como aquela. Acredito que a Amanda, com a sua aula, facilitou para que eu pudesse conectar os meus sentimentos com o Krump, experienciando um poder de expressão muito forte de mim mesma. Me senti pertencente àquele lugar como a nenhum outro e, por isso, decidi transformar a minha busca em vivenciar o Krump nessa investigação.

Em janeiro de 2020, voltei a Uberaba para a segunda edição do Empodere-se. Não houve aula de Krump, porém aconteceram batalhas e rodas. Foi a primeira batalha de dança que participei e recebi muito apoio do pessoal. No meu *round*, chegou a tocar uma música de Krump e me arrisquei. As *sessions* de Krump se formavam em vários momentos do evento, no intervalo entre as aulas, antes e depois da batalha. E, de novo, presenciei a mesma energia insana do Krump que conheci nas outras vezes em Uberaba. Após o evento, Thomáz (com quem fiz uma aula no Dance Intensive, mencionado anteriormente) me disse de forma muito autêntica que eu deveria investir no Krump, que ele iria me treinar. Isso me deu “um gás” de motivação. Ele me passou alguns vídeos do YouTube com tutoriais de Krump.

Em março de 2020, entro em uma nova batalha, desta vez em Uberlândia, e, novamente, arrisco alguns movimentos de Krump. Contudo, logo depois inicia a pandemia de covid-19, que impactou a dança no mundo todo. Nesse mesmo período, inicio minhas primeiras práticas individuais com o estilo por meio dos tutoriais do YouTube. O Krump tem a particularidade de ter surgido em uma época de crescimento das mídias sociais. Sendo assim, ele já nasceu envolto de uma cultura digital (Silva, 2021). Isso fez com que o Krump se disseminasse no mundo através de material audiovisual, como DVDs, vídeos na internet e

comunidades virtuais. Então, mesmo antes da pandemia essa prática já era comum. É a partir daí que eu começo a fazer contato com outros praticantes, chamados de *krumpers*¹⁵, e participei de diversos treinos on-line. Os treinos são diferentes do formato das aulas de dança (que incluem Hip Hop, House, Dancehall, entre outras) que costumava fazer. Nestes treinos, fazíamos exercícios específicos para criar o que os *krumpers* chamam de memória muscular. Basicamente, a repetição de movimentos aliados a alguns exercícios funcionais de fortalecimento muscular, chamados *drills*. Percebi nos treinos que usava-se pouco ou nenhum exercício de flexibilidade.

Entrei em algumas batalhas on-line e um dos suportes, que eu tive acesso no meu primeiro ano de Krump, veio de um grupo no WhatsApp da Kirls Krump, coletivo de mulheres que promovem a cultura Krump no Brasil. No trabalho desse grupo, geralmente uma mulher conduzia o treino e as outras participantes a seguiam. Conforme meu contato com outros praticantes foi aumentando, fui percebendo que era hábito o envio de vídeos no WhatsApp, mesmo antes da pandemia de covid-19, para troca de ideias e *feedback*¹⁶. Neste, normalmente ouvia elementos técnicos na minha dança, estava evoluindo ou bem desenvolvido. Por outro lado, havia pontos fracos, os quais precisavam de maior atenção.

Um outro ponto que marcou a minha carreira no Krump foi a entrada na Xkillz Fam¹⁷, onde eu pude ter contato mais íntimo com a Cultura e realmente me sentir pertencente a ela. Quando utilizo o termo Cultura aqui, quero dizer sobre um conjunto de costumes, tradições, valores, pensamentos, práticas e relações sociais. É um termo que vem do latim, *colere*, que significa cultivar, mas ele também carrega vários sentidos, dependendo da referência teórica e contexto que se utiliza. Taylor (*apud* Silva, 2014), ao analisar o Hip Hop, compreende que uma cultura não é estável quanto ao que se prega na sua origem. Então, o Krump não pode continuar o mesmo hoje do que quando nasceu, porque se trata de uma cultura viva sujeita a transformações das práticas sociais que o compõem. Tight Eyez (2021b), criador do Krump, disse que ele está sempre recriando e se inovando. E, como toda dança, ele não se limita a apenas aspectos corporais, mas a uma gama de expressividades estéticas e modos de ser e agir no mundo.

Continuando, na *fam* Xkillz, eu recebi a proposta de batalhar com alguns dos membros em um evento de Krump na cidade de Piracicaba (SP). Neste momento, começaram os desafios maiores, um compromisso constante com o grupo, a convivência com pessoas muito

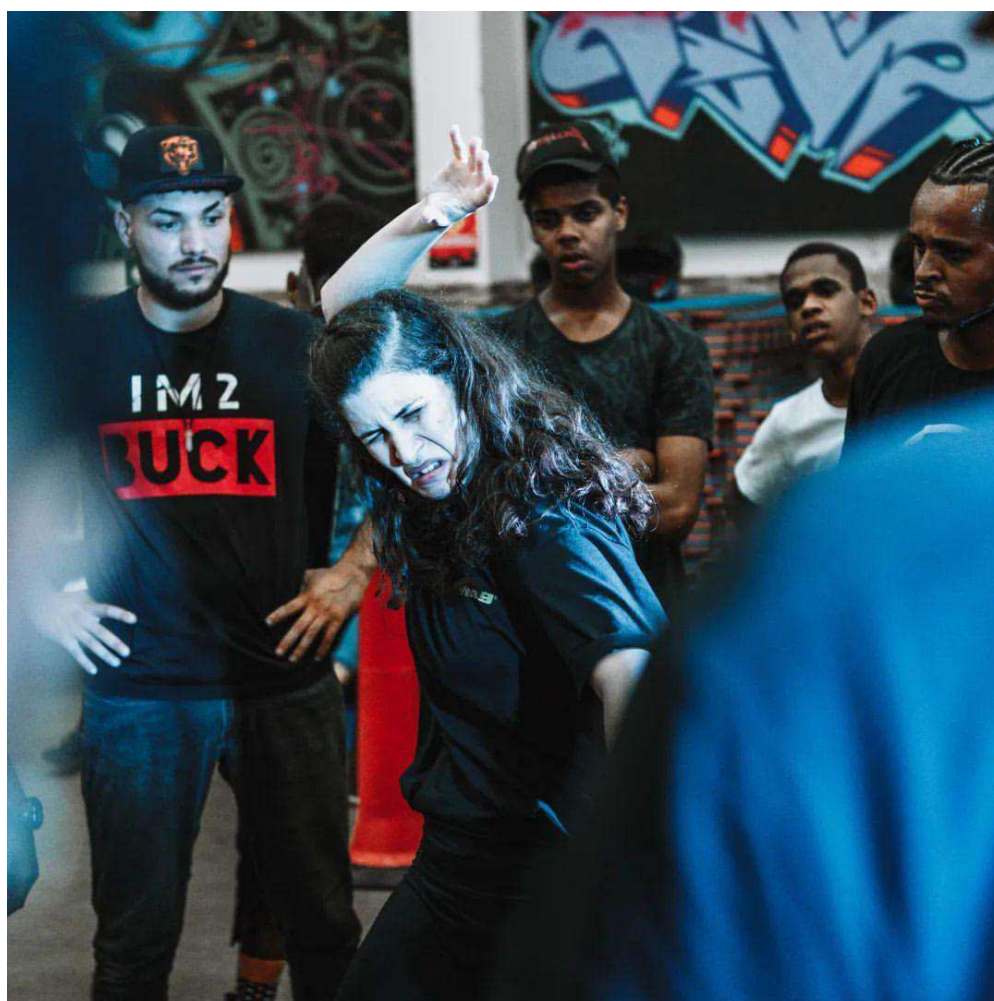
¹⁵ Ver glossário.

¹⁶ Ver glossário.

¹⁷ Os grupos de Krump são chamados de *fams*, por carregarem um sentido mais pessoal e íntimo (ver glossário).

diferentes de mim, uma visibilidade perante o Movimento, mas também uma forte motivação e propósito para a minha evolução enquanto dançarina, ou seja, no campo pessoal e profissional. A batalha aconteceu em 2022 e, a partir de então, ganhei mais visibilidade na comunidade Krump do Brasil. Foi nesse período que iniciei a minha pesquisa no mestrado com essa dança.

Figura 3: Girl Xkillz, evento Str8Krump, Piracicaba, 2022.



#PraTodosVerem: foto da autora no meio de um grupo de homens, sendo três de pele escura e um de pele clara. A maioria veste roupas pretas e observa a autora em uma postura com o tronco encurvado, um dos braços erguidos acima da cabeça e o semblante distorcido no rosto, como se estivesse sentindo dor ou fazendo muita força.

Figura 4: Girl Xkillz, evento Str8Krump, Piracicaba, 2022.



Fonte: Divulgação <https://www.instagram.com/str8krump/>.
Foto: Nei dos Santos.

#PraTodosVerem: foto da autora no meio de um grupo de pessoas que a observa. Há dois homens de pele escura, um de pele clara e uma mulher de pele escura com uma expressão no rosto de forte admiração. A autora, de pele e olhos claros, cabelos castanhos ondulados, está no centro sob forte luz com o peito inflado, um dos braços erguidos acima da cabeça e o semblante distorcido no rosto, como se estivesse sentindo dor ou fazendo muita força.

Por esse relato inicial, podemos observar alguns elementos que me chamaram a atenção quando conheci o Krump: trabalho com improvisação, intensidade e expressividade dos movimentos e a troca coletiva nas *sessions* e batalhas. É por aí que seleciono meu problema de pesquisa dentro desse universo: a improvisação nesse contexto cultural específico. Portanto, foram diversos os cenários nos quais a pesquisa ocorreu, uma vez que se trata de um universo rico em elementos culturais que permitem ser vivenciados em diversos locais e situações.

Como a improvisação constroi a performance no Krump? O problema de pesquisa exige percorrer um caminho pelo contexto social do Krump antes de entrar nos elementos cênicos dessa dança. A metodologia escolhida, a princípio, para este trabalho, era a etnografia, mas, no decorrer do desenvolvimento da pesquisa, a dissertação se transforma em uma autoetnografia também. Isso porque, primeiramente, o Krump não é definido simplesmente como dança pelos seus praticantes, mas uma cultura. Em segundo, eu estou inserida nela e pesquiso a construção de performance construindo a minha própria performance, enquanto busco saberes de outras pessoas pertencentes ao Krump.

No caso da etnografia, trata-se de um método de pesquisa originalmente utilizado na antropologia, em que o pesquisador se insere em uma cultura da qual não pertence ou em uma divisão da sua própria cultura (grupos minoritários, por exemplo). A etnografia, hoje, é usada no campo das artes quando se quer dar enfoque ao aspecto social e cultural de uma manifestação ou fazer artístico vinculado a uma prática cultural específica.

É importante ressaltar que o Krump é uma cultura à qual estou inserida. Ele é um segmento da cultura afro-estadunidense que surgiu em um dado local, em um dado momento histórico diferente do meu. Como mulher branca, brasileira, a maior parte dos elementos culturais originários do Krump não faz parte da minha vivência pessoal (nunca tive contato com um alto índice de violência urbana cotidianamente na região onde morei, por exemplo). Por isso, a minha leitura não é neutra; a descrição dessa Cultura está permeada de um viés pessoal, porque o meu olhar é diferente do que seria se eu fosse outro pesquisador homem, se eu fosse uma mulher negra ou se eu fosse afro-estadunidense.

Uma vez que estou estudando um movimento cultural que não é alheio a mim e que, pelo contrário, me sinto pertencente e participante, a pesquisa adquire um viés autoetnográfico, ganhando uma metodologia híbrida. Muitas informações trazidas são baseadas na minha vivência e impressões pessoais que obtive durante a pesquisa de campo. Portanto, não ocorre uma completa desvinculação entre os dados coletados de forma objetiva, como as entrevistas e referências bibliográficas e os dados coletados via experiência corporal (Fortin, 2009).

O conhecimento vindo da experiência é singular, subjetivo, relativo e momentâneo. Mesmo que outro ou outra *krumper* pesquise o mesmo problema, a análise, o processo criativo, os resultados serão diferentes, pois as percepções que se tem de uma vivência é algo muito individual. Por isso, essa pesquisa é impregnada de impressões-sensações da artista (Fortin, 2009). Ela não tem intenção de ser totalmente neutra, mas, sim, procura-se chegar ao

máximo de objetividade nos momentos em que é preciso descrever conceitos e ideias legitimadas pela comunidade Krump. Então, essa pesquisa também é reflexo da relação da pesquisadora com a comunidade Krump, da qual faz parte.

Dito isso, a etnografia tem uma potencialidade de explorar o Krump para além das suas características físicas, corporais. Algumas dessas potencialidades são: o estudo das comunidades do Krump; o estudo dos elementos dessa prática cultural e dos aspectos culturais simbólicos do Krump; o estudo dos corpos e dos elementos estéticos e poéticos da dança; a dimensão performativa e pedagógicas do Krump nas *fams*, batalhas, *sessions*; a análise dos fundamentos e técnicas corporais dos dançarinos de Krump.

Kealiinohomoku (1998) tem uma afirmação interessante que diz que toda dança é étnica, pois sempre vai refletir o contexto cultural no qual foi construída. Sendo assim, por mais que a comunidade Krump afirme sua dança como uma Cultura e espalhe esse pensamento para a sociedade ao redor, podemos dizer que todas as danças são compostas pelos elementos culturais de um grupo social, da época e local.

Essa pesquisa é ancorada na experiência do corpo e visa a aprendizagem por impregnação, e é por isso que me lanço à campo (Dantas, 2016). Para conhecer o contexto do Krump, viajei para locais onde ela acontecia; cidades onde existem rodas, batalhas eventos e praticantes ativos, como Uberaba, Campinas, Piracicaba e São Paulo. É preciso dizer que não é trabalho fácil encontrar cidades com um movimento ativo de *krumpers* no Brasil. É uma cultura ainda pouco conhecida, por isso são escassos os lugares em que podemos viver o Krump. Todas as experiências de campo foram muito ricas e pude coletar uma quantidade enorme de informações culturais.

É claro que não vivencio o Krump somente quando viajo para esses locais. Ele está na minha rotina quando treino, faço aulas online, acompanho vídeos e o que está acontecendo no movimento nacional e internacional; ou seja, estou sempre interagindo com outros(as) *krumpers* e, principalmente, porque estou fazendo parte de uma *fam* - como chamamos um grupo no Krump. Na *fam*, temos uma convivência contínua; por mais que estejamos longe, nos conectamos uns aos outros através do Krump e compartilhamos de nossas vidas pessoais, porque a *fam*, originalmente no Krump, se propõe a ser uma família. Então, quando nos encontramos pessoalmente, nossos laços são reforçados e renovados, mas o vínculo é diário, reforçando o sentido de pertencimento à comunidade de dançarinos.

Segundo Fortin (2009), alguns dos tipos de dados etnográficos são: a seleção de documentos, a entrevista e a observação participante. A produção de dados etnográficos foi

utilizada para registrar as informações observadas e, para isso, o diário de bordo foi um dos instrumentos de coleta que me acompanhou neste percurso. Neste diário, relato o que observo nas redes sociais, no grupo de WhatsApp da *fam* e na pesquisa de campo. A observação é umas das principais formas de coleta de informações na etnografia, consiste em tentar traduzir as percepções em uma linguagem escrita. Conforme nos sinaliza Dantas (2016), o exercício da escrita durante a etnografia tem papel essencial na produção de dados, pois ajuda na compreensão dos processos artísticos.

Para além do diário de bordo, faço uma seleção de documentos com informações sobre a cultura Krump. São vídeos, postagens em redes sociais, textos em sites e blogs, como o Krumpology¹⁸, o TheBeastCamp¹⁹ e o YouTube²⁰. A internet contém um vasto conteúdo prático e teórico sobre o Krump, como entrevistas, aulas, e registros de batalhas em eventos que acontecem em todo o mundo. O Krumpology, por exemplo, é um blog gerido por Mayckon Almeida “FleshBonz”, considerado no Brasil um *OG*²¹, um dos *krumpers* mais antigos e um grande sábio sobre a Cultura, tido como “mestre” pela comunidade brasileira. Isso significa uma forte validação social das informações que ele passa sobre o Krump e um grande respeito que recebe de toda a comunidade no Brasil. O seu blog é a mais completa fonte de informações em português sobre Krump, sendo um instrumento muito utilizado nessa investigação.

Outra fonte de pesquisa essencial para coleta de dados é o próprio criador da dança, Tight Eyez, assim como outros expoentes que vieram depois dele, como o Beast²². É possível encontrar vídeos deles no YouTube e Instagram, onde eles expõem informações e práticas dentro do Krump, como palestras, entrevistas e workshops. Tight Eyez foi quem mais sistematizou e organizou o Krump em teoria, técnicas, preceitos, regras e costumes. Até hoje, ele é a maior referência para a comunidade mundial para pesquisar informações sobre essa dança. Ele é protagonista de uma série de DVDs informativos sobre o Krump produzidos nos anos 2000. Hoje ele produz vídeos e as suas falas sempre carregam a intenção de orientar e dizer como a dança deve ser praticada e quais pensamentos devem ser cultivados.

¹⁸ <http://mayckonphilosophy.blogspot.com/> é um blog criado por um pioneiro do Krump no Brasil, Mayckon Almeida “FleshBonz” e contém uma coletânea de textos sobre a cultura.

¹⁹ <https://www.thebeastcamp.com/> é uma plataforma liderada por Beast, um dos *krumpers* mais influentes do mundo e onde são vendidos programas de treinamento de Krump.

²⁰ Plataforma virtual de vídeos, onde tem vasto conteúdo sobre Krump. Os canais mais acessados para essa pesquisa foram: Fala Xkillz e One Walk Crew.

²¹ Segundo Crush (2022), um dos primeiros *krumpers*, o termo *OG* vem de “original” e se refere a alguém presente desde o surgimento de uma era Krump.

²² Ver <https://www.instagram.com/beast.salonga/>. Beast é um dos dissidentes da cultura Krump mais reconhecidos mundialmente. Além de dançarino, ele dá cursos e treinamentos e produz eventos de Krump nos Estados Unidos.

Além disso, músicas específicas²³ produzidas por *krumpers* para dançar esse estilo também serviram de fonte de informações sobre a cultura, tanto por causa da letra, quanto da sonoridade, que transmitem a estética da dança. Algo também analisado foram as capas desses álbuns. A arte gráfica e o design são muito importantes para refletir a estética do Krump nos *flyers* dos eventos, nas camisetas temáticas e até nos brasões das *fams*.

A entrevista foi a terceira ferramenta utilizada na pesquisa. Seguindo o mesmo critério da escolha de fontes de documentos e materiais escritos e audiovisuais, foram feitas entrevistas com alguns *krumpers* brasileiros com mais tempo no movimento nacional. Essa preferência se deu porque os veteranos no Krump são conhecidos por terem mais conhecimento e vivências acumuladas neste contexto. As entrevistas foram feitas através de videochamada e com roteiro de perguntas semi-estruturado. Posteriormente, elas foram transcritas e constituíram fonte vital de dados para o desenvolvimento da pesquisa, pois me permitiu alcançar informações sobre pontos específicos que corroboraram com o processo de investigação.

A pesquisa de campo, por sua vez, se deu pelos lugares onde a Cultura (não só a dança) estava presente. Não poderia, por exemplo, colher dados em uma roda em que estivessem presentes dançarinos de vários estilos, por mais que um ou outro dançasse Krump. Ali ele não estaria representando a Cultura, apenas utilizando de algumas movimentações, porque o Krump, quando está acontecendo, cria uma atmosfera única que envolve os que estão ali presentes. Nesse contexto, a prática dessa pesquisa se deu nos seguintes lugares: evento CFTK de 2022 e 2023, em São Paulo - SP; quatro encontros (treino e *session*) da *fam* Xkillz, em Piracicaba - SP; duas *sessions* na cidade de Uberaba - MG; dois encontros (treino e *session*) com a *fam* 7K Buck, em Barretos - SP; evento Invasão Krump de 2022 e de 2023, em São Paulo - SP; evento Minas em Movimento, em São Paulo - SP; dois treinos com 7K Buck e Pânico Krumpers, em Campinas - SP e evento Vergetoff, em São Paulo - SP. Ao participar de tais ações, foi possível intensificar os diários de bordo e refletir sobre os acontecimentos.

Tanto as entrevistas como as fontes encontradas nas redes sociais serão citadas ao longo do texto pelo nome artístico do(a) autor(a), que, no Krump, chamamos de *aka*²⁴. Por isso, a lista de referências também constará desses nomes, entendendo que a maioria delas não é acadêmica e que o *aka* dá maior credibilidade aos(às) *krumpers* que contribuíram para essa pesquisa e para difusão da Cultura, no Brasil e no mundo. Assim, buscamos evidenciar as

²³ Alguns produtores musicais conhecidos no Krump são Tight Eyez, Big Rulez, Morf, Playa, Bravodomo, Konkrete, Savage Culture, entre muitos outros. No Brasil, temos músicas autorais de Krump de Kwalker, Snobrock, Thanatuz e Coldness.

²⁴ Ver glossário.

práticas do Krump e seus protagonistas, valorizando a sua própria produção de conhecimentos em dança e os saberes que engendramos nesse contexto cultural.

Nessa introdução, utilizei alguns termos do Krump para me referir à dança e algumas passagens. Essas expressões fazem parte do universo Krump e podem ser encontradas no dicionário intitulado *Krumptionary*²⁵, elaborado pelos criadores da dança nos seus primeiros anos de criação. Contudo, desde então, tanto os criadores da dança quanto os que vieram depois, têm aprimorado as definições dos termos, complexificando cada vez mais o significado de alguns deles.

Desse modo, podemos constatar que o entendimento dos diversos elementos do Krump é formado por múltiplas vozes e é sujeito a sofrer modificações ao longo do tempo. A terminologia Krump também está sujeita à interpretação dos líderes do movimento em outros países para além dos Estados Unidos e a forma como cada um transmite esse conhecimento. O glossário no início desse trabalho é fruto de tudo o que absorvi durante toda a pesquisa prática, mas é atravessado pelo meu próprio processo de aprendizagem, que carrega um viés autoetnográfico, como explicado previamente. Esse meu processo tem uma característica sensível, que às vezes se distancia de formas padronizadas no Krump e visa reverberar na minha prática e no meu posicionamento frente à comunidade Krump.

Outro fator importante é a definição dos nomes dos capítulos 2, 3 e 4, que sugerem diferentes contextos nos quais dançamos Krump e pelos quais percorremos nossa trajetória enquanto *krumpers*. Esses momentos compõem o processo básico de aprendizagem nessa dança: *lab-session-battle*, explicada no capítulo 2. Idealmente, eles devem seguir essa ordem, mas, na prática, se misturam, pois cada *krumper* tem um processo diferente de desenvolvimento, a depender do lugar onde mora ou da *fam* da qual faz parte, por exemplo.

No capítulo 1- *Start Off*, abordo o que é a cultura Krump e suas relações sociais, com o objetivo de entender como o contexto da dança influenciará o trabalho de improvisação dos dançarinos. Então, será explicada a estrutura social e a forma com que a comunidade se organiza: sua origem, as *fams*, *big homies*, *lil homies*, a dinâmica da *session* e da batalha. Também é apresentado um pouco da filosofia e valores cultivados nessa dança, como hierarquia, disciplina, evolução técnica e motivação. Muitos chamam esses aspectos de mentalidade (ou *mindset*) do Krump.

No capítulo 2 - *In Lab*, analiso os elementos corporais: as bases e os fundamentos. Dou um panorama sobre as principais técnicas que nos introduzem à estética dessa dança e

²⁵ <https://www.testyourkrump.com/pt/krumptionary>

que são importantes ao longo de toda a carreira no Krump, iniciantes a avançados. Também descrevo de forma genérica as formas de treinamento no Krump, a *lab*, e também apresento o *character* como elemento essencial na construção da sua estética e modo de composição cênica.

No capítulo 3 - *In Session*, é quando apresento e testo o que praticamos “*in lab*”. Aqui, faço uma leitura sobre a improvisação no Krump enquanto prática, em que se ancora a performance dessa dança. É o momento em que trago o conceito de performance de Richard Schechner e o conceito de *freestyle* utilizado nas "Danças Urbanas". Assim, introduzo como o Krump trabalha a musicalidade e apresento o conceito de *get off* como técnica, momento e, ao mesmo tempo, resultado do desenvolvimento da improvisação. Elementos essenciais em uma *session*.

No capítulo 4 - *In Battle*, chega o momento de escolha estratégica: quais ferramentas levar na hora do combate? Aqui eu abordo as regras que norteiam o julgamento da performance do(a) *krumper* em uma batalha. Resgato conceitos já explicados em capítulos anteriores, como as bases, a musicalidade, *character* e *get off*, e complemento com um tempero especial: o *timing* e o *kill off*, bem como todos esses elementos criam conexão e diálogo com a plateia, levando-a a uma experiência catártica coletiva.

Nas considerações finais, abordo o papel da improvisação como conexão entre os valores, modos de pensar, se relacionar no Krump e os elementos físico-corporais que constituem toda a performatividade cênica nessa dança. A improvisação é instrumento que propõe o atravessamento e corporificação de todos os elementos descritos ao longo da dissertação, a se destacar: bases e fundamentos, *character*, musicalidade, *get off*, *timing*, *kill off*. É pela improvisação que ocorre a troca de energia entre a plateia e o(a) dançarino(a).

Como recursos complementares à leitura desse trabalho, quando eu indicar um vídeo durante o texto, considerado importante para a compreensão de uma ideia que está sendo explicada, estará disponível, além do *link*, um *QR code* para um acesso mais dinâmico ao *link*. Basta apontar a câmera do celular para a imagem para acessar diretamente o vídeo no YouTube ou Instagram.

Também, todas as imagens presentes nessa dissertação contêm descrição em texto como ferramenta de acessibilidade para pessoas com deficiência visual. A *hashtag* #PraTodosVerem foi criada pela professora baiana Patrícia Braille, especialista em educação especial, na perspectiva da educação inclusiva, que beneficia não só pessoas cegas, mas na compreensão, de modo geral, do que a imagem ou foto está comunicando (Ferry, 2021).

Diante de um cenário de redes sociais e tecnologia de informação altamente imagético, é necessário pensar no desenvolvimento de ferramentas de inclusão. As imagens desse trabalho contêm informações importantes para a compreensão do texto. Por isso, com a descrição delas, é possível o acesso a essas informações por meio de programas que fazem a leitura de textos e documentos em formato de áudio para as pessoas com problemas de visão conseguirem assimilar esse trabalho de uma maneira mais ampla e acessível.

CAPÍTULO 1: *START OFF*



“O Krump é uma extensão da manifestação expressiva das massas em meio ao caos, onde o foco é a imposição territorial”

FleshBonez

#PraTodosVerem: Foto da autora no meio de um grupo de pessoas ao fundo, que a observam. Está com calça e camiseta pretas, com os dizeres em vermelho “CFTK” e “RAWNESS”. Os braços estão ao lado do corpo com cotovelos semiflexionados, exibe tensão no ombro e semblante forte no rosto de determinação, seriedade, imposição, ameaça.

Start Off é um nome dado à introdução que fazemos quando começamos a dançar em uma *session* ou batalha - é o início de um *round*. Essa introdução se propõe a apresentar quem somos e o que viemos contar para as pessoas ao nosso redor: trata-se de uma apresentação. Ela convida as pessoas a se interessarem pelo que vamos dizer, para entrarem em nosso universo particular. É a proposta deste capítulo: apresentar o que é a Cultura Krump e os principais elementos que a compõem.

O Krump é considerado pelos seus praticantes como um movimento cultural nascido nos anos 2000 em Los Angeles, nos Estados Unidos. Ele está inserido no meio das danças vernaculares afrodiáspóricas estadunidenses (Everything Remains Raw, 2013), muitas vezes enquadrado no guarda-chuva das "danças urbanas", como o *Breaking*, o *Popping*, o *House*, a *Hip Hop Dance*, o *Vogue*, o *Locking*, entre outras. Contudo, o Krump possui características próprias, as quais justificam essa pesquisa, que abordará seus elementos culturais mais predominantes e relatados pela comunidade brasileira. 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. Assim, deixo como sugestão de aprofundamento nessa problemática o artigo de Guarato (2020), que relaciona esses termos com a ideia de colonialismo, e o episódio 54 do *podcast* Pé na Orelha (2020), em que Henrique Bianchini, Tati Sanchis, Nice Estrela, Hugo Oliveira e Frank Ejara abordam a dificuldade de se estabelecer um termo para abordar de forma genérica um conjunto de danças com uma série de especificidades técnicas, sociais e históricas. Por isso, essa dissertação evita abordar esses 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. E isso foi essencial para que ele se tornasse o que é hoje.

Mas, vamos a um ponto antes disso, pois não há como negar que as danças e culturas antecessoras ao Krump o tenham influenciado direta ou indiretamente. Podemos voltar à África e suas danças, ou voltar até a década de 70 ao surgimento da Cultura Hip Hop, que são escolhas de um ponto de estudo. A Cultura Hip Hop surge nos anos 70 - recém-saída de um período de ascensão do movimento negro nos Estados Unidos e que foi berço de diversos movimentos culturais artísticos no país nos anos 60 - na cidade de Nova Iorque, na região do Bronx. O bairro sofria com habitações deterioradas, desemprego e um sério descaso dos órgãos públicos. Era ocupado, em sua maioria, por uma população afrodescendente, hispânica e porto-riquenha de baixa renda. As gangues tinham grande domínio e o índice de criminalidade era alto. Elas marcavam territórios, o que frequentemente causava conflitos (Garcia, 2019)²⁶.

Inserido nesse contexto, o Hip Hop se iniciou com ações comunitárias e festas locais (chamadas de *Block Parties*), onde se consagrou a figura do DJ (abreviação de *disk jockey*), que criava arranjos musicais inéditos através de sua aparelhagem e discos da época. Posteriormente, entra em cena o *rapper*, que irá compor letras repletas de rimas e também os *bboys*, dançarinos que criavam movimentos em cima das mixagens do DJ. Outras danças afro-estadunidenses, como o *Locking*, o *Popping* e o *Waacking*, surgem predominantemente em festas e boates (*clubs*²⁷) em diferentes regiões do país no fim da década de 60, portanto, antes da Cultura Hip Hop. Nasceram influenciados pela música Disco e Funk e criadas coletivamente naqueles ambientes, tendo forte característica de socialização. Elas chegaram no Brasil de forma fragmentada por meio, principalmente, de filmes, videocliques e programas de televisão, criando uma certa confusão, como se tudo fosse uma única dança. Hoje, frente ao avanço da cultura digital, pode-se acessar mais informações sobre essas danças em plataformas de vídeos e redes sociais na internet (Garcia, 2019) respeitando suas singularidades.

É interessante observar como estas diferentes danças nascem como culturas de resistência racial, pois trazem consigo raízes africanas de um outro modo de fazer dança. Em meio ao caos social e à exclusão, jovens negros e latinos de diversas partes dos Estados Unidos se juntam despretensiosamente para dançar com amigos nas ruas, nos *clubs* e nas batalhas, seja para se divertir, buscar reconhecimento, socializar ou para extravasar sentimentos negativos, como agressividade, de forma não violenta, como nas batalhas.

²⁶ Ana Cristina Ribeiro Silva (2014) e Vanildo Alves de Freitas (2011) são outros dois autores que pesquisam a Cultura Hip Hop no âmbito acadêmico brasileiro.

²⁷ Boates.

No caso do Krump, é unânime entre seus(suas) praticantes que se trata de uma dança independente da Cultura Hip Hop, nascida no extremo leste (*New York*) dos EUA, apesar de forte influência. O Krump, nascido, por sua vez, na costa oeste (Los Angeles), no fim da década de 90, possui movimentos fundamentais, músicas e regras próprias. Porém, ele muitas vezes é associado pelo público externo com o Hip Hop, que engloba não só o Breaking, mas o DJ, o Graffiti e o Rap, uma vez que possuem elementos culturais em comum, como a roda (*cypher*) e a batalha. Além de geograficamente distantes, historicamente foi importante que *krumpers* lutassem por visibilidade e identidade própria para que essa manifestação cultural se difundisse. Seus criadores sistematizaram toda a informação corporal que aprendiam em laboratórios pessoais e desenvolveram suas regras e sua própria música para que hoje o Krump se tornasse um movimento independente do Hip Hop²⁸. Então, é importante situarmos os espaços nos quais o Krump está inserido no Brasil.

O Krump é definido pelos seus praticantes como 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, e seu principal criador, Tight Eyez, 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 racial²⁹ (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

²⁸ Para uma discussão mais detalhada, ver <https://mayekonphylosophy.blogspot.com/2014/08/krump-nao-e-hip-hop.html>.

²⁹ 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).

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 crack³⁰ 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 energético. 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 Clown³¹, 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 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 outros dançarinos para conquistar respeito e autoridade (FleshBonez, 2013b).

Para isso, ele utilizou todo o repertório de movimentação que tinha em seu corpo, o que incluía *Ballet*, *Boxing*, *Hip Hop Dance*, *C-walk*, entre outros³². Por isso, o Krump é rico em influências de várias danças e culturas. Nas palavras de IDanceBZ, dançarino de *Clown*:

³⁰ 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).

³¹ Em <https://www.tommythec clown.com/>, você pode conferir o trabalho do dançarino e acessar fotos e depoimentos dos membros do grupo.

³² Sobre o *Ballet*, me refiro ao estilo clássico de dança das cortes europeias da idade média. *Boxing*, me refiro à modalidade esportiva. *Hip Hop Dance* seria a dança que surgiu com a ascensão da música *Rap* e era repleto de danças sociais compartilhadas em festas na década de 80 (Bianchini, 2016). Já o *C-walk* é uma antiga dança criada pela gangue Crip de South Central, Los Angeles, onde o Krump surgiu, e que identificava seus membros, uma vez que havia uma grande e famosa rivalidade entre os Crips e os Bloodz na região (Killah, 2017).

[...] eu sinto que o *Clown* evoluiu para o KRUMP com os passos básicos que o marcaram, mas feitos no seu próprio estilo. KRUMP se separa completamente do *Clown* assim que a música começa a tocar. Você sente a mudança de atmosfera entre os dois estilos INSTANTANEAMENTE. Eles criaram sua própria música/produção e som, que nós sabíamos que era o KRUMP, mais agressivo, que quebra regras e é diverso [...] (IDanceBZ, 2022, tradução nossa).³³

Já nas palavras de Tight Eyez:

Mesmo conosco no mundo do *Clowning*, sempre fomos rudes e mais no limite do que todos os outros, então, depois que deixamos o mundo *Clowning*, foi como um instinto natural. Começamos por conta própria e não tínhamos limites. Fomos censurados, então decidimos não ser mais censurados quando deixamos Tommy (The Clown) (Eyez *apud* Morales, 2005, tradução nossa).³⁴

Podemos entender nessas citações que Krump é como um primo do *Clowning*, mas com um desenvolvimento próprio e complexo com, principalmente, a criação de uma atmosfera muito particular. Essa atmosfera se refere à sensação que os dançarinos de Krump conseguem passar com sua dança, à sua estética única.

Vemos em Rize que, quando Tight Eyez e seus pares perceberam que o que dançavam era diferente do que Tommy fazia, pois era mais agressivo e bruto, eles se dedicaram a desenvolver uma dança independente. Ainda que essa dança trouxesse consigo os elementos culturais do *Clown*, Tight Eyez organizou um formato distinto de dança e formou seus primeiros *lil homies*³⁵ (na tradução, irmão mais novo), seus pupilos, que ele treinava e também cumpria um papel familiar na vida deles. Assim, nasceram as *fams* no Krump, espécie de clãs liderados pelo(a) *big homie* (na tradução, irmão mais velho).

Os(as) *big homies*³⁶, além de líderes em suas *fams*, atuam também como líderes na comunidade Krump como um todo. Conquistaram respeito pelo alto nível de desenvolvimento de sua identidade na dança e pelos anos acumulados de vivência em batalhas, *sessions*, tanto como participantes quanto como organizadores. Por isso, estão sempre guiando os passos de seus sucessores e também exercem autoridade no movimento de sua região e/ou até do seu país. O(a) *big homie* faz parte da vida de seus(suas) aprendizes para além da dança. Se

³³ [...] I feel like the clowning style was evolved into KRUMP with basics that were stamped but made into its own style. KRUMP completely separates from clowning as soon as the music plays. You feel the atmosphere change between both styles INSTANTLY. They created their own music/production and sound which we knew that's KRUMP, which is more aggressive, rule breaking and diverse [...].

³⁴ "Even with us in the clowning world, we were always rough and more on the edge than everybody else so after we left the clowning world, it was like natural instinct. We started on our own and it was like a no holds barred situation. We were censored so we decided to be uncensored when we left Tommy".

³⁵ Ver glossário.

³⁶ Ver glossário.

seu(sua) *lil homie* precisar de alguma ajuda, o(a) *big* vai se dispor a ajudá-lo e orientá-lo (Kwalker, 2022). Para Twiggz, *krumper* japonês:

Enquanto a equipe e a *crew*³⁷ eram bastante populares na cena da dança em geral, no Krump há um nome de família e uma hierarquia de nomes dentro dessa família, e a partir daí, eles trabalham duro com orgulho. Acho que também há lugar para aprender sociabilidade e humanidade na família da organização. Acho que o Krump tem uma cultura de família que nunca existiu antes numa pseudo-família por não ser só como companheiros ou amigos. Tight Eyez me disse uma vez que, se você vai para o Krump, tenha um *big homie*, tenha um bom professor, esteja em família. Ele me disse que era o único atalho para se tornar bom no Krump (Twiggz, 2023, tradução nossa).³⁸

Aqui vemos como a *fam* é importante, não só para a evolução técnica do(a) dançarino(a), mas para a sua evolução e realização pessoal. Olhando para a história, diante do abandono paterno e famílias de sangue destruídas pela miséria social da periferia de Los Angeles, fez-se necessário novas configurações familiares para que os jovens sobrevivessem. Essa união fez com que o Krump se perpetuasse no mundo, e hoje mantém a transmissão de conhecimento viva de geração para geração Krump.

As *fams* são pequenos núcleos do Krump onde se concentra a troca de saberes sobre a cultura por meio da oralidade. Basicamente, ela é o local onde o(a) *big homie* compartilha seus conhecimentos - o que se chama de linhagem - com seus(suas) discípulos(as). O(a) *big* tem a responsabilidade de passar seus conhecimentos e as características do seu estilo, as suas especialidades técnicas, o seu modo de pensar e de criar - o que constitui na *linha* estética desenvolvida por ele(a) - para seus(suas) *lil homies*. Com isso, nascem os *spots*, que são as posições em que cada *lil homie* ocupa na *fam*, conforme a proximidade da sua dança com a do(a) *big homie* (Kwalker, 2022). Os *spots* também dizem da responsabilidade de cada um na *fam* e nem sempre reflete o nível técnico de cada um. Para Kwalker, isso não significa quem dança melhor que o outro:

(...) o *big homie* é a pessoa que tem mais fardo, a pessoa que tem que se dedicar mais, tem que puxar mais, a pessoa que tem que ensinar melhor e mais como é a Cultura Krump, como funciona, pra que todos seus aprendizes respeitem a Cultura Krump, respeitem as outras pessoas que estão no movimento (Kwalker, 2022).

³⁷ Grupos de danças relacionadas à Cultura Hip Hop.

³⁸ “While team and crew were the mainstream in the dance scene, krump has a family name and has a name hierarchy within that family, and from there they work hard with pride. I think that there is also a place to learn sociality and humanity in the family of the organization. I think that krump has a culture of family that has never existed before in a pseudo-family that is not just a companion or friend. Tight Eye once said, if you're going to krump, have a big, have a good teacher, be in the family. He told me it was the only shortcut to becoming good at krump.”

Ainda que a internet possibilitou a criação de uma comunidade global no Krump, de transmissão de informação em massa, as *fams* ainda se constituem como dispositivos tradicionais e nucleares (centrado na figura do *big homie*) que oferecem suporte para o(a) *krumper*. Nelas se dá um processo de aprendizagem individualizado, mais pessoal, fraterno, não mercantilizado (não voltado para fins comerciais, mas para a preservação da cultura) e não institucionalizado. Aqui faço um paralelo com a oralidade presente nas tradições africanas: a palavra falada carrega um grande poder e permeia todas as relações sociais:

A tradição oral foi definida como um testemunho transmitido oralmente de uma geração a outra. Suas características particulares são o verbalismo e sua maneira de transmissão, na qual difere das fontes escritas. Devido à sua complexidade, não é fácil encontrar uma definição para tradição oral que dê conta de todos os seus aspectos (Vansina, 2010, p. 139-140).

Enquanto tecnologia de ancestralidade afrodiaspórica, a oralidade é uma forma de diálogo entre as diferentes gerações no Krump. Ela ocupa um papel central dentro das *fams* e atua no encontro do(a) *big* com o(a) *lil homie*. Esse encontro possibilita uma combinação do velho com o novo, tornando o Krump uma cultura que está sempre em transformação. A oralidade possibilita a base de uma tradição:

A maneira como os saberes e o conhecimento transmitidos pela oralidade se aprofundam se tornam mais consistentes com o passar do tempo, tem base nas vivências e nos processos de criação e reelaboração que possibilitam esse movimento dialético da tradição. Desta maneira, mantém em unidade a ancestralidade, a memória, o presente e a identidade, em permanente constituição. Transformam e reelaboram em um diálogo constante e dialético com o agora. Mantém o passado vivo no presente, enquanto memória, mas também como prática e afirmação da identidade. Assim, também, preservam conhecimentos e valores dos domínios da colonização (Barros, 2017).

Dito isso, é possível constatar as *fams* como importante dispositivo para transmissão de saber, preservação da história e identidade da Cultura Krump, pois a oralidade assume um papel fundamental na educação de comunidades afrodiaspóricas. O(a) *big homie*, sob essa perspectiva, integraria vários papéis sociais: professor(a), mentor(a), amigo(a), irmã(o) mais velho (ou até pai/mãe, às vezes), líder, colega de trabalho (visto que *lil homies* e *big homies* se juntam em parcerias para trabalhos artísticos), por exemplo.

Com o passar dos anos, as relações entre a comunidade das danças *Hip-Hop Dance* e *Breaking* se alteram, a tradição oral, como bagagem das Culturas afrodiaspóricas e latino-americanas, se dissolve e toda esta ligação que me esforço para destacar, cada vez se perde nestas danças. Mas, felizmente, se recupera com uma nova configuração da dança Krump (Silva, 2021, p. 73).

Contudo, a Cultura Krump não se caracteriza como uma sociedade oral, apesar da tradição ainda se manter dentro das *fams*, uma vez que ela surge no início da era digital. Ela

está inserida no que Pierre Lévy *apud* Beutler e Teixeira, 2015 chama de cibercultura. Esta consiste em um conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço, que hoje inclui a internet. Ela instituiu novas formas de comunicação com maior velocidade de transmissão, simulação e interatividade, de maneira a instrumentalizar o desenvolvimento da inteligência coletiva. Assim, a cibercultura reinventou as formas de aprendizagem e de mobilidade, de tal forma que, se no início do Krump, as *fams* foram criadas pela proximidade local entre *big*s e *lil homies*, hoje essa proximidade se dá em nível virtual. Elas, então, passam a ter membros de vários lugares, até países diferentes, pois as videoconferências possibilitam os encontros e treinos.

Por isso, o Krump possui uma rede e organização própria mediada e propagada pela internet, de forma que as *fams* não são o único lugar para aprender e vivenciar a Cultura. Nos anos 2000, Tight Eyez, junto com outros pioneiros da dança, lançaram uma série de DVDs (mais de 30) de caráter educativo explicando os vários elementos da dança e da cultura. Hoje, *big homies* de todo mundo oferecem aulas regulares, mentorias, *workshops* e programas de treinamento. Atualmente, uma forma importante de suporte é comentar e compartilhar vídeos no Instagram. Nos eventos de Krump mais importantes, as batalhas são gravadas e postadas no YouTube para estudo e interação comunitária. Portanto, grande parte das relações sociais da comunidade de dançarinos acontece no ciberespaço. Isso dá certa autonomia para o aprendiz, de forma que ele pode se desenvolver enquanto *krumper* sem a necessidade de um *big homie* necessariamente, mas com mentores, professores ou outra forma de mediação e até sozinho, de forma autodidata, embora seja mais desafiador e limitante.

Assim, o Krump transita entre o tradicional e o contemporâneo, pois ao mesmo tempo em que nasceu com o avanço da tecnologia audiovisual e também da internet como principal meio de comunicação global da atualidade, vemos as *fams* mantendo o costume de transmissão de conhecimentos pela oralidade. Isso torna a cultura rica e mantém sua raiz afrodiaspórica como elemento de resistência.

Figura 6: Xkillz Fam no CFTK 2022.



Fonte: acervo pessoal da autora. Foto: Webert Henrique.

#PraTodosVerem: foto de um grupo de cinco pessoas vestidas de preto e calçando tênis. Três homens de pele mais escura, dois estão com boné. Duas mulheres, uma de pele clara, outra de pele escura, ambas com o cabelo preso, estão com camisetas escritas CFTK. Todos fazem o mesmo sinal com as mãos: uma delas com o dedo do meio e anelar cruzados e os outros esticados, outra mão com os dedos fechados, exceto o indicador que está semi-flexionado. Há um quadro emoldurado na frente do grupo escrito “Butk to Score Winner”. Atrás, há um banner quadriculado com escritos Bruh de Signs, Westside e alguns desenhos de braços escritos “CFTK” e “LK” e, ainda, um logo de uma caveira com capacete azul e sinais de mãos.

Figura 7: FleshBonez Fam, CFTK 2022.



Fonte: acervo pessoal FleshBonez. Fotógrafo desconhecido.

#PraTodosVerem: foto de três homens de pele escura com camisetas estampadas e tênis. Dois estão com boné, sendo um segurando uma garrafa de água e outro usando uma pequena bolsa, um colar de contas grandes e bandana laranja amarrada na cintura. Exibem o mesmo sinal com as mãos, dedos anelar e polegar dobrados e os demais esticados. Atrás deles, um banner quadriculado com escritos Bruh de Signs, Westside e alguns desenhos de braços escritos “CFTK” e “LK” e, ainda, um logo de uma caveira com capacete azul e sinais de mãos.

Pelas fotos, tiradas no evento CFTK em 2022, observa-se que os membros fazem um símbolo em comum com as mãos - é comum as *fams* terem um sinal que as representa e pode ser usado em *sessions* e batalhas, simbolizando a representatividade e pertencimento àquela *fam*. Esses sinais, chamados de *hand signs* ou *gang signs*, vieram da cultura de gangues, que como já explicado, era a estrutura social pré-determinada que definiu um percurso dentro da manifestação da estética Krump. Contudo, sendo este uma dança afrodiáspórica, podemos fazer aqui uma alusão aos *Adinkras*, uma tecnologia ancestral africana originária do povo Ashanti. Os *Adinkras* são ideogramas carregados de valores tradicionais, ideias de conduta e normas sociais (Veloso, 2022). Também podemos ir para a atualidade, na cultura Hip Hop, e relacionarmos com as *tags* na arte do Graffiti, palavras ou termos estilizados que carregam a identidade do artista (Lewis, 2022). O símbolo gestual da *fam* também expressa seus valores, o laço do dançarino com a sua *fam* e também uma forma de demarcação de território, se pensarmos na visão de FleshBonz e 7K Buck (2021) sobre o Krump.

Até aqui, vocês se depararam com uma série de termos em inglês usados por Tight Eyez e Big Mijo para sistematizar o Krump em seus elementos e componentes culturais e, também, aspectos técnicos da dança. No Brasil, muitos termos se mantêm no idioma original, mas alguns deles são traduzidos. Eyez e Mijo, juntamente com outros pioneiros na criação e desenvolvimento do Krump, criaram o *Krumptionary*, que reúne definições de termos usados na época, mas que foram sendo aprimorados até os dias de hoje.

O Krump foi fomentado pelo *Krumptionary*, desenvolvido pelo Krump Kings, uma *crew* (grupo) formada pelos criadores e principais *Krumpers* do mundo, o site <http://krumpkings.com>, com vídeos, dvds e textos. Não está mais disponível na *web* devido ao coletivo ter se dissolvido, entretanto, a transmissão da técnica e história do Krump se mantém através de *fams* (famílias *krumpers* - grupos), *workshops*, blogs e outras redes sociais ligadas aos *Krumpers* (Silva, 2021, p. 55).

Os Krump Kings lançaram uma série de DVDs que reúne informações e explicações sobre a Cultura Krump e que mostram inúmeras batalhas que aconteciam nos primeiros anos em que o movimento surgiu. Esses DVDs podem ser encontrados no YouTube e é um acervo

muito rico que acessibiliza os fundamentos do Krump para as pessoas que estudam e vivem essa Cultura. É algo que, talvez, seja um diferencial de outras danças afro-estadunidenses que possuem fontes de informação mais difíceis de serem encontradas, ou que estão pulverizadas nas falas de dançarinos no mundo todo, sendo interpretadas de diversas formas. No Krump, isso é mais sistematizado e padronizado (até certo ponto), pois nasce na era do mundo digital, em que possui uma maior facilidade na difusão de informações.

As *fams* e os *spots* não são uma criação do Krump mas têm influência da cultura de gangues norte-americana, das famílias italianas e clãs de artes marciais (FleshBonez, 2023). No nascimento do Krump, muitos jovens eram abandonados pelos pais e, ao seguirem alguém mais velho pela sua dança, este alguém cuidava do seu pupilo e era comum que o batizasse de algum apelido. Esses mentores faziam o papel de irmãos mais velhos que cuidavam para que seus mais novos não fossem levados para o mundo da criminalidade (Rize, 2005).

Então, as *fams* são um dos principais eixos do Krump e carregam valores como lealdade e representatividade. Contudo, cada *fam* tem uma forma de cultivar esses valores, que também pode variar em cada uma delas. Na experiência de campo, percebo que existem muitas nuances no funcionamento de uma *fam*. Cada uma delas é composta por uma linhagem característica que os(as) *lil homies* carregam, isso consiste em “representar” a *fam* da qual você faz parte. Porém, a ideia de representatividade pode variar de *krumper* para *krumper*. Segundo Pitbull (2022), a linhagem é como se fosse o DNA de uma *fam*. O(a) *lil homie* pode aprendê-la entendendo a mecânica e estética da dança do(a) *big homie*, mas também a sua forma de pensar, como ele trabalha os diferentes conceitos no Krump como posturas, *get off*, criatividade, movimentos de chão (*ground moves*), movimentos repetitivos (*bangs*) e atitude de batalha.

Linhagem é algo complexo dentro do Krump e consiste em parte do trabalho de improvisação do dançarino em cena. É algo próprio de cada *big homie* a forma com que ele(a) transmite o seu conhecimento para os(as) *lil homies*. A parte estética ou técnica da linhagem é importante, mas o comportamento de cada um também é moldado ao entrar em uma *fam*, assim como a forma em que nos posicionamos dentro do Movimento. Ao perguntar para Xkillz o que ele entende por representar a *fam*, ele diz:

(...) é a pessoa ter lealdade à *fam*. Quando vai pra eventos, faz algum trabalho, faz qualquer coisa em paralelo que seja relacionado a dança e leva o nome da *fam*, eu acho que ela já tá representando, sabe? (...) Não é o nome da *fam*. É sim o que é a família pra ela. É a mesma coisa que você honrar pai e mãe. É o mesmo *feeling* (Xkillz, 2023).

A *fam* também é um dos principais locais de suporte do(a) *krumper*. Suporte é um termo bastante usado nessa cultura e inclui ações de apoio diversas, que buscam “incentivar” alguém no processo de aprendizagem da dança. Suporte é também compartilhar informações técnicas, teóricas, seja oralmente ou por meio de algum conteúdo na internet; compartilhar vídeos que cada um grava durante a sua prática, para que possam receber *feedbacks* dos seus pares; apoiar em redes sociais quando alguém posta vídeos dançando e expõe sua dança publicamente. Assim como toda cultura, o Krump é construído coletivamente.

Todas essas relações sociais formaram o que hoje é chamado, entre seus praticantes, de Movimento Krump. Segundo Kwalker (2022), o Movimento é a comunidade de pessoas movimentando a cena. Não importa quantas pessoas, o que importa é elas aparecerem, mostrarem que estão se reunindo, organizando eventos, *sessions* e treinos e participarem dos que são produzidos por outros. É ajudar a fazer o Krump acontecer, tomar a iniciativa de produzir encontros e oportunidades para as pessoas compartilharem sua dança.

Hoje, as redes sociais ajudam a comunidade a acompanhar o que está acontecendo no Movimento nacional e internacional, e o Krump está sempre mudando, como qualquer cultura viva, o que requer que acompanhem o seu desenvolvimento. Pitbull (2022), nessa mesma lógica, explica que o movimento não acontece com alguém dançando sozinho em casa. Para ele, o Movimento Krump precisa de pessoas que se interessem por manter as práticas e, para isso, estudam, fazem aulas, dão aulas, fazem eventos, grandes ou pequenos, coisas que difundem o conhecimento e impulsionam outras pessoas a quererem dançar. Ele ressalta que alguém que se diz *krumper*, ou seja, um representante da cultura, precisa estar participando dessas ações, tomando a frente também, e mostrando para a comunidade o seu trabalho.

Um dos espaços mais importantes para mostrar esse trabalho é a batalha. 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) dentro dela, para resolvermos conflitos dentro do Movimento, 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 máximo, 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 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 Cultura, 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 2022³⁹, 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.

Figura 8: *Exhibition Battles CFTK 2022*



Fonte: Divulgação Instagram. Design: Bruna Andrade.

#PraTodosVerem: um *flyer* virtual com as cores preta e vermelha, com logo no topo escrito CFTK Confraternização Krumpers. Há fotos de quatro homens de roupas pretas. O primeiro deles, da esquerda para a direita, de pele escura, usa boné e exibe sinal com a mão aberta, sendo dedo do meio e

³⁹ 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/>.

anelar cruzados. O segundo homem tem traços asiáticos e boné preto virado para trás. O terceiro tem pele escura e usa colar comprido. O quarto tem pele mais clara e casaco fofo, com barba mais densa. Acima deles exibem os dizeres, da esquerda para a direita, MaddRipp vs Beast e Pitbull vs 1K aka Killa Beast. Abaixo deles, os dizeres: Snobrock vs Phoenix Street; Bhavyor vs 7K Buck; Bloody vs Zira02; Lyra Grey Maddhulk vs Lady Xkillz; Fleshjack vs Breakiller; Jr Bright vs lady Kwalker; Lady Jamsynoizz & Girl Queen vs Blackwolf & Jr Blackwolf. Abaixo, com letras pequenas, “18, 19 e 20 novembro” com duas logos, sendo uma escrito LK e a outra escrito Westside.

Além disso, 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*. *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 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*.

Figura 9: Final do torneio *Girlz*, CFTK 2022



Fonte: divulgação Instagram. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de três pessoas, duas mulheres de pele mais clara frente a frente se encarando e um homem no meio delas, de pele escura, colar de contas grandes e boné colorido falando ao

microfone enquanto olha para a mulher da direita. Abaixo, um pequeno logo, escrito CFTK. Há pessoas ao fundo, observando.

Como o Krump nasceu como uma dança de batalha, esse elemento está na essência da Cultura. A batalha, portanto, 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. A batalha, 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>.



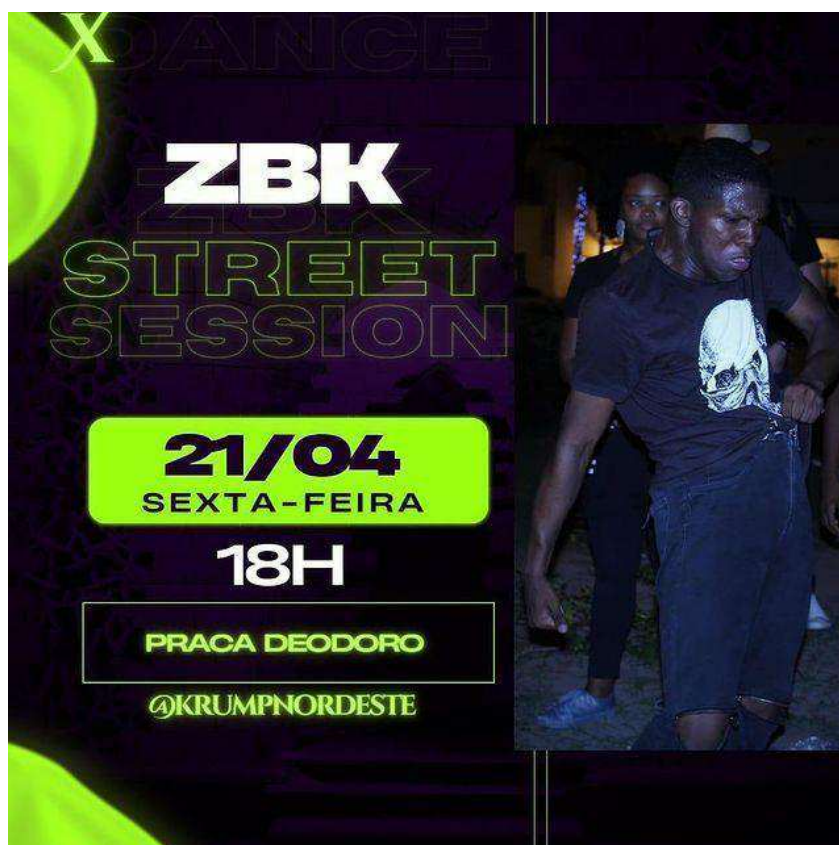
Figura 10: *session* regular que acontece na cidade de São Paulo, no Centro Cultural Vergueiro.



Fonte: divulgação <https://www.instagram.com/vergetoff/>

#PraTodosVerem: imagem em preto e branco, com os dizeres VKS Vergetoff Krump Session. Abaixo, a silhueta de prédios.

Figura 11: divulgação de *session* na cidade de São Luiz - MA



Fonte: divulgação <https://www.instagram.com/krump.nordeste/>

#PraTodosVerem: imagem nas cores verde neon e roxo com os dizeres ZBK Street Session, 21/04 sexta-feira, 18h, praça Deodoro, @krumpnordeste. Há uma foto no lado direito de um homem de pele escura e roupas pretas, puxando a calça; corpo e rosto exibem grande tensão muscular, semblante aparenta estar fazendo muita força. Atrás, uma mulher, de pele escura e roupas pretas, observa.

A *session* é outro momento cênico em que dançamos para nos expressar, extravasar, testar algo que estamos treinando e para receber e dar *suporte*. Tight Eyez (2021b) 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. 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).

Lembro da vez em que fui à Vergetoff em uma das experiências de campo. Um dos *feedbacks* que recebi do meu *big homie*, na época, foi de que eu estava dançando apenas para mim mesma. Por estar muito acanhada, acabei dançando sem olhar para as pessoas e achei que a *session* também tinha essa função, de poder ser introspectiva se eu quisesse, já que a minha personalidade é assim. Contudo, eu devo lembrar que o Krump é uma dança de comunicação e de interação. Sim, eu danço para mim mesma, mas se eu não estou sozinha, estou em roda, então preciso trocar energia com as pessoas em volta de alguma forma. E aí eu não posso dançar só para mim, ignorando quem está ali comigo. Se a minha dança não está

conversando com as pessoas, algo tem que ser ajustado. Além disso, o Krump é uma dança de imposição. Independente se eu estiver na batalha, eu preciso apresentar quem eu sou para as pessoas, com convicção e fé. Então, descobri que a minha questão interna naquele momento não era sobre querer dançar só para mim, mas de encontrar coragem para apresentar a minha energia para as pessoas. Coragem para comunicar o que tenho para ser dito.

[...] você não tem que se comparar, ser melhor que ninguém, você está ali pra compartilhar energia e, pra mim, a *session* é tipo uma confraternização, podemos dizer assim, onde a gente se unia, tacava um som daora, um álbum novo, algo assim, e a gente ia lá e arregaçava, sabe. Então, a *Session*, pra mim, é um momento que a gente tinha de união, né? De, realmente, compartilhar a mesma paixão ali, todo mundo por um, um por todo mundo, e é algo divertido, algo que servia mais pra tirar toda aquela tensão que tem eventos, em batalhas, *call outs*, enfim. A *session* servia mais pra isso. Compartilhar, aliviar, trazer mais esse *feeling* de família que é no Krump (Xkillz, 2023).

Importante observar algo essencial para a cultura que é o *hype*, a interação que o público faz com o(a) dançarino(a) por meio de gritos, gestos, contato físico: é a troca de energia. Isso influencia diretamente o trabalho de improvisação que ele(a) está desenvolvendo, tanto na *session*, quanto na batalha. Para Crush (2019a), “quanto mais energia você dá a um dançarino, mais energia o dançarino pode devolver a você. Se você quer ver um dançarino dar o seu melhor, dê a ele *hype*”. Enquanto forma de incentivar uns aos outros, dar *hype* pode cansar o seu corpo tanto quanto se você estivesse dançando. Ele comunica ao(a) dançarino(a) que as pessoas estão com ele(a), ouvindo o que ele(a) tem a dizer e validando a sua expressão, independente da sua técnica.

Durante a experiência de campo, observei o quanto o suporte entre os *krumpers* é algo que os *big homies* em geral enfatizam e chamam a atenção para. É comum ver as pessoas pedindo pelo suporte das outras, já que é um **combustível de motivação** dentro dessa dança. *Hype* é como se fosse um dos eixos mais importantes da cultura, cativa as pessoas de fora do movimento e fortalece o propósito do Krump enquanto uma dança de comunidade.

Para FleshBonez (2022), o Krump, assim como qualquer outra cultura, tem os seus ritos, onde as pessoas se juntam para cultivar um universo em comum, repleto de significados e simbologias. A afirmação territorial, portanto, citada por ele no início do capítulo, consiste no modo de funcionamento dessa cultura: acreditar, por meio da dança, na sua história e defendê-la perante os demais, conquistando respeito.

Ao criarem o Krump, Eyez e Mijo foram motivados pela necessidade de se impor sobre a *crew* de Tommy, pois era a forma que eles tinham de afirmar quem são e serem

respeitados. Ora, se você vive envolto em um mundo de gangues, você sabe o quanto a palavra não conta tanto diante das atitudes e posturas que se assume. Assim como os membros das gangues devem provar sua lealdade a elas, que devem impor respeito na comunidade através de ações, os *krumpers* devem provar o seu valor perante os demais por meio da dança.

A batalha é uma forma não violenta de marcar território. Não à toa, “os Krump Kings eram os *krumpers* mais perigosos e habilidosos da época, que foram validados por Eyez e Mijo para comporem um acervo de identidade, no qual somente os ‘validados’ poderiam fazer parte deste grupo” (FleshBonez, 2022). Esse foi o sistema, chamado de *Krump Game*, que os *krumpers* estadunidenses encontraram de manter essa Cultura preservada e atuante, viva. Por isso, é tradição que novatos enfrentem os(as) mais velhos(as), para serem reconhecidos e respeitados. Então, é comum ouvir críticas a quem “fala muito e não mostra serviço”, ou em inglês, “*shut up and dance*”. Konkrete (2022), *krumper* estadunidense, repete o seguinte verso em sua música “I AM”: “*I say nothing because I buck it*”. Ou seja, ele não precisa dizer nada ou explicar algo, porque ele é muito *buck* - gíria usada para descrever algo impactante na dança de um(a) *krumper*, algo que foi “foda”, utilizando expressão brasileira. A dança dele prova o seu valor por si só.

Figura 12: Krump Kings



Fonte: página do Krump Kings do Facebook
(https://www.facebook.com/KrumpKingsOfficial/photos/?ref=page_internal)

#PraTodosVerem: imagem com design de bordas, com adornos virtuosos. Em cima, os dizeres “Krump Kings” e o desenho de uma coroa entre as duas palavras. Abaixo, fotos de 16 homens, a maioria de pele escura, com camisetas de várias cores. Vários usam bonés e alguns exibem poses com posições de

braço e sinais com as mãos. Ao fundo, imagem de um céu amarelado com muitas nuvens cinzas, com torres de construções não identificadas.

O(a) *krumper* tem o dever de fomentar a cultura local, como também de viajar para outros locais para batalhar e confraternizar com os outros(as) *krumpers*. É assim que o Movimento se perpetua. Daí vem a importância do CFTK, um evento grande, de renome nacional, onde temos contato com *krumpers* estrangeiros(as) validados(as) pelos mais antigos e reconhecidos globalmente.

Figura 13: Batalha - Pitbull (BR) x 1K (EUA), no CFTK 2022



Fonte: divulgação. Foto: SE7&8 Produções

#PraTodosVerem: Foto de dois homens, um de frente para o outro. O primeiro, da esquerda para direita, está de costas, tem pele escura, tranças e roupa preta. O segundo, de pele mais clara, usa boné preto, camiseta preta com dizeres em vermelho “CFTK”, tem tatuagens no braço e encara o primeiro homem com seriedade, tendo um dos braços flexionado, fazendo o número um com a mão, como se estivesse apontando para cima. Ao fundo, um grupo de pessoas observa e filma com o celular.

Quando se analisa a história do Krump, sob qual ambiente, qual contexto socio-cultural e sob quais circunstâncias ele foi criado, entendemos melhor porque ele nasceu como uma dança de batalha. Krump é sobre o que aqueles jovens que o criaram faziam, como se comportavam, sua vida espiritual, como se relacionavam entre si - sobre a sua história de vida, suas batalhas pessoais. Portanto, nós não apenas dançamos Krump, nós o vivemos, porque Krump é um estilo de vida, é parte de quem somos.

Figura 14: capa do álbum de Krump “*Death before dishonor*”⁴⁰, de Rucboi



Fonte: Bandcamp

#PraTodosVerem: imagem do rosto de um personagem com o semblante raivoso, cabelo loiro todo erguido para cima, com símbolo de Yin Yang na testa. Exibe músculos avantajados do pescoço, ombro e peito. A pele tem partes coloridas em vermelho, preto e marrom. O fundo é preto e, embaixo, os dizeres iluminados “DEATH BEFORE DISHONOR”.

Essa imagem utiliza a referência de um desenho animado chamado Dragon Ball, popular nos anos 90, em que era repleto de referências de artes marciais e tematizava as lutas como forma de superação e enfrentamentos pessoais na vida dos protagonistas. Pelo nome do álbum, é possível interpretar o sistema de validação no Krump como uma questão de honra. Metaforicamente, a morte ou a desonra também podem ser vistas quando, como Eyez comenta (2021), você “toma um *kill off*”, o que depende da batalha e da trajetória de cada dançarino(a). Existem batalhas com um peso maior para a carreira de um(a) *krumper*, talvez por serem muito aguardadas pelo público ou que carreguem um significado muito pessoal para os dois oponentes. Isso será melhor aprofundado no capítulo 4.

⁴⁰ “Morte antes da desonra”

Superação é um aspecto pessoal da nossa vida que é muito valioso para o Krump e porque tem a ver com a sua relação com a espiritualidade, afirmado por Tight Eyez e outros grandes mentores ao redor do mundo. Krump é um acrônimo para Kingdom Radically Uplifted Mighty Praise que, em português, significa algo como Reino Radicalmente Elevado Poderosamente Louvado. Essas palavras carregam um significado que vai além da fisicalidade da dança, que sim é muito forte, mas porque a filosofia e os valores por trás de todo o tónus também o é. Foi algo que Drickx explicou no CFTK de 2024. O nosso corpo é um reino, assim como nossa comunidade. Esse reino é radical porque a dança traz uma essência pura e crua, sem tanto rodeios ou máscaras, temos um ponto para alcançar e devemos ir direto (*straight*) a ele, sem rodeios, sem muita “falação” e distrações que nos desviem do nosso caminho. Não estamos aqui para agradar ou ser confortável aos olhos dos outros, mas ser fiel ao máximo com nossa essência mais pura. Esse reino é elevado porque nos dá força para levantar, erguermos a nós mesmos e uns aos outros. Ele é poderoso porque tiramos energia do chão, como africanos faziam, essa dança guarda uma relação de enraizamento (assim como outras danças afrodiáspóricas). Por isso é uma energia pesada, a erguemos do chão (*buck*) e elevamos para o céu (*live*).

Esse reino é louvado, ou adorado, porque os seus criadores acreditavam em Deus quando desenvolveram o Krump e o fizeram pensando-o como instrumento de diálogo com Ele. Para Tight Eyez (EBS, 2023), ele é uma manifestação divina e, em sua trajetória pessoal, teve diversos contatos com sua religiosidade. A relação com a espiritualidade é muito pessoal e singular, nem está necessariamente ligada com religião, algo pouco discutido no Brasil. Por tudo que observei e vivi nessa dança, conversando, fazendo aulas, me relacionando com essa comunidade mundial, a espiritualidade está fortemente relacionada com as **batalhas internas**. Esse sentido da batalha é anterior ao da validação, até. 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 validação externa vem como consequência.

Falando em evolução, Tight Eyez (2021b) diz que, apesar de ter criado o Krump, este está sempre mudando, está em criação por todos que compartilham da sua energia. Por isso o Krump, no início, era completamente diferente do que é hoje. Rize (2005) é um filme valoroso entre *krumpers*, pois mostra o início, como era a movimentação, as batalhas, as primeiras *sessions*. Os fundamentos se aprimoraram, a capacidade criativa de Eyez, ainda

hoje, leva o Krump para lugares cada vez mais distantes. A técnica se aprimorou, a complexidade da dança ampliou-se e as tradições também se modificaram, uma vez que se expandiu para outras partes do mundo. Aqui, vemos uma evidência do porquê o Krump é sempre chamado como cultura pelos seus praticantes, uma vez que as culturas estão constantemente mudando e se modificando (Frost; Hoebel, 1976). Toda dança é uma cultura, mas a questão aqui é como os praticantes usam esse termo na linguagem cotidiana dessa dança em específico.

Cultura para a Antropologia consiste em padrões, explícitos e implícitos, de comportamentos adquiridos e transmitidos por símbolos distintivos de um determinado grupo humano. Consiste também em tradições e valores atribuídos a elas e estes sistemas condicionam a ação futura dos indivíduos. A cultura não é uma entidade isolada, mas está entrelaçada com outras culturas em vários pontos de contato inter-social (Frost; Hoebel, 1976). O Krump nasceu em meio à cultura de gangues, à desigualdade social e preconceito racial em Los Angeles e a costumes advindos da Cultura Hip Hop. Por isso, carrega elementos oriundos de outros lugares, mas que foram ressignificados por determinados grupos de jovens negros daquele local, naquela época.

Figura 15: capa do álbum Street Wakanda, de Mozarf



Fonte: Bandcamp

#PraTodosVerem: imagem com fundo escuro, com desenho do continente africano com detalhes de riscos, em formato de dentes afiados. Acima, os dizeres Mozarf Muzik; abaixo, Street Wakanda em verde; no canto inferior esquerdo, “Krump Advisory Morf Content” e no canto inferior direito “La Cut Graphi Que”.

CAPÍTULO 2: IN LAB

Seguindo minha experiência, entendi que o Krump está sempre em movimento. Você pode não mudar seu plano de batalha, mas seu corpo e sua mente nunca permanecem os mesmos, semanas após semanas. É por isso que todos devem manter a essência do Krump “Labb — Session — Battle”

Cyborg

#PraTodosVerem: foto da autora, de camiseta branca, cabelo preso, calça e tênis pretos, abaixada, com um dos braços esticado para o chão. Postura é leve. Ao fundo, outra pessoa na mesma posição. Chão e parede ao fundo são brancos.

Lab (ou *labb*) é o termo no Krump que deriva da palavra laboratório e consiste no momento em que treinamos todos os aspectos corporais da dança, ou seja, as bases, às quais esse capítulo se dedica. Mas, antes de entrar neles, aproveito essa citação de Cyborg (2023), *krumper* francês, para retomar o significado da *session* e da batalha no Krump e introduzir como se dá o processo de aprendizagem no Krump. Todo *krumper* inicia sua jornada na cultura aprendendo os fundamentos, algo consolidado na comunidade e que Tight Eyez apresentou para o mundo no DVD Krump 1.0. Ali, vemos a demonstração prática dos primeiros movimentos do Krump e a afirmação de que é impossível dançar Krump sem as bases (*basics*), por meio das quais toda a dança será construída. É o que move o Krump: sem as bases, tudo que é feito na *session* e na batalha perde o sentido e deixa de gerar conexão entre as pessoas.

Tight Eyez (2024) explica que o fundamento (*foundation*) do Krump é a energia ou emoção que se coloca ao dançar e ela vem antes das bases. Essa energia seria um sentimento interno que se tem a intenção de colocar para fora, comunicar para as pessoas. Por isso, *krumpers* conseguem perceber quando alguém tem o fundamento do Krump, mesmo quando ainda não aprendeu as bases. Estas, por sua vez, são entendidas como ferramentas. Eyez refere-se a elas como o maquinário do Krump.

Fundamento é diferente de bases. Sobre o fundamento: você tem que respeitar a energia do Krump. Eu não me importo quem você seja, assim que alguém entra em um círculo Krump, a primeira coisa que sente é: “é muita energia!” e não sabe o que fazer com ela. “O que eu faço agora? Me sinto tão bem, tão poderoso, o que faço com isso?” Você sabe que é Krump quando você vê um certo tipo de energia. As bases podem não ser boas, a dança pode não ser bem representada, mas você consegue dizer que tal pessoa está experimentando o Krump, porque você conhece a energia. O que ela está tentando expressar? Ela sente algo e quer comunicá-lo. Essa é a energia do Krump. Todos nós a temos, não importa quem você é. O Krump te ensina uma nova maneira de dizer “ah!” ou “o quê/que foi?” e agora eu posso dizer dessa forma. Hip Hop pode dizer de uma outra forma. *Krumpers* não dizem assim, nós temos um tipo diferente de energia. Você tem que respeitá-la, ela está aqui. O fundamento é a energia, você tem que saber administrá-la, manipulá-la para o seu benefício. Você tem que aprender como fazê-la falar e é aí que entram as bases (Eyez, 2024).

Contudo, a diferença entre esses dois termos não é um consenso no Movimento e nem muito nítida para muitos *krumpers*, para muitos não é importante. Existem maneiras diferentes de explicá-los. Pitbull (2022), por exemplo, afirma que fundamentos são a estrutura (quase como o esqueleto) da dança - ele cita o *chest pop*, *stomp*, *arm swing* e *character* - e o

que a caracteriza primariamente: se não estiverem presentes, não é Krump. Bases seriam movimentos comuns a outras danças, como o *bounce*, o *groove* e o *footwork*, que o Krump ressignifica incorporando nelas os fundamentos.

Kwalker (2022), por sua vez, acredita que a diferença entre esses termos é muito importante no estudo das danças urbanas, no geral, e poucas pessoas entendem. Para ele, os fundamentos estão ligados à preparação corporal no Krump, há um treino específico. Ele cita como exemplo de fundamentos do Krump, a transferência de peso e a movimentação súbita. Para conseguir executar esses conceitos, que não são passos, precisamos de exercícios funcionais para o corpo criar resistência para executar as bases. Estas, por sua vez, são os códigos que identificam o Krump e seu vocabulário, como por exemplo, o *jab*.

Para ilustrar, Kwalker (2022) cita o filme *Karate Kid* (1984), em que o mestre de Karatê, Sr. Miyagi, ao iniciar os estudos com seu pupilo, Daniel, pede que este pinte a cerca de sua casa por horas e sempre utilizando um movimento específico ao segurar o pincel. Daniel, a princípio, não entende como isso vai ajudá-lo a aprender Karatê, até chegar o momento que Sr. Miyagi testa um movimento da luta com a mão do menino, que apresenta destreza e precisão ao executá-lo, mesmo sem nunca tê-lo treinado. Essa cena é importante até para pensar a ideia de disciplina dentro do Krump.

Enquanto Tight Eyez explica os fundamentos de uma forma mais abstrata, *big homies* brasileiros entrevistados explicam de forma mais corporal, concreta. Como ainda é uma diferença tênue, pois bases e fundamentos estão completamente interligados e não há um consenso, como dito anteriormente, não vou trabalhar com essa diferença de forma rígida. Acho interessante que haja várias perspectivas acerca desses termos, pois isso incentiva o debate e o desenvolvimento de uma dança ao longo do tempo. É bom para evidenciar que nenhuma está mais certa que a outra, mas que o fazer artístico no Krump é composto por entendimentos diversos sobre o universo de termos que essa Cultura nos apresenta.

Existem muitas bases, mas as primordiais que Eyez foca no Krump 1.0 são: *balance points*, *chest pop*, *arm swing*, *stomp* e *jabs*, cada uma com suas variações. *Chest pops* são movimentos explosivos no peito pra fora e pra dentro - Eyez diz que nenhuma outra dança “bate” o peito tão forte como no Krump. Eles não inventaram o movimento, ele já existia em outras danças, mas os criadores se apropriaram dele dando-o uma nova estética e transformando-o em uma das identidades do Krump (Tight Eyez, 2020a). *Balance points* são 3 posições de pernas com a mesma ideia daquelas do *Ballet* (a qual Tight Eyez já praticara), o objetivo é dar equilíbrio e mobilidade enquanto estivermos dançando e evitar lesões no

joelho, por exemplo. Os *balance points* são nossa base de apoio, é a primeira coisa que aprendemos no Krump, pois tudo o que fazemos de movimentação devemos estar sempre em algum deles. *Arms swings* são jogadas de braço estilo *boomerang*, em que após jogar o braço retornamos-o para o corpo por meio do cotovelo. *Arms swings* liberam a energia do corpo para fora, servem como extensão do que o corpo faz (Xkillz, 2023). Os *stomps* são um tipo de “pisão” (ergue a perna flexionando o joelho e o pé bate no chão de forma reativa) funcionam como marcação da música, de territorialidade e também como gatilho para uma sequência de movimentações (Rize, 2005). *Jabs* é um movimento com braço com a intenção de bater em algo ou alguém, como um soco do boxe, mas a mão está posicionada com o dedo indicador apontado para a frente e o polegar para a lateral, fazendo um “L”. Ele é usado para marcar algum efeito da música e também para direcionar a atenção para alguma parte do corpo.

As bases são como passos estruturantes que trazem a identidade corporal do Krump. Somente com essa estrutura podemos expressar quem somos e comunicar com as pessoas nas *sessions* e batalhas. Enquanto fundamento é a energia que todo corpo sente, as bases são instrumento para comunicar e expressar essa energia, para conseguir dizer o que essa energia tem para falar. Sem as bases, o fundamento é inútil (Eyez, 2024). As bases não são importantes apenas no início da carreira do(a) *krumper*, mas sempre devem ser treinadas.

Quando digo para *krumpers* experientes voltarem para as bases, é porque vejo que precisam consertar e aprimorar algo. Eles dizem que sou maluco, porque pensam que precisam começar tudo de novo, voltar ao início, mas não. Eu vejo que algo não está saindo legal, que tem algo de errado com seu maquinário, pois não está sendo bem executado, então eu sei que falta domínio das bases. Eu batalho com *krumpers* faz muitos anos e vejo vários deles pecando em relação à estrutura básica do Krump (Eyez, 2024, tradução minha).

A assimilação dessas bases no corpo, assim como a construção da performance como um todo no Krump, segue uma metodologia chamada *lab-session-battle*. Embora essa ordem nem sempre seja seguida de forma linear no Brasil, dado que os espaços de prática não são presentes e frequentes na maior parte do país, e é importante que o processo de aprendizagem no Krump passe por essa ordem. Os movimentos devem ser repetidos exaustivamente para se criar memória muscular⁴¹, até ficarem naturais no corpo, tal qual um treino de academia. Mesmo os mais experientes devem fazer esse treino, chamado de *drills*, para que as bases se mantenham fixas no corpo. Esse treino requer constância, disciplina e tempo, algo que o(a)

⁴¹ A memória muscular é uma transformação das fibras musculares, conforme treinamento, e que é processada no sistema nervoso, responsável pela ativação motora. O sistema nervoso gerencia a automatização de movimentos, a fim de direcionar a consciência para problemas mais complexos, enquanto o corpo realiza a ação motora automatizada. Isso porque o processamento consciente requer um gasto energético e nossa consciência muitas vezes precisa estar voltada para ações específicas que não envolvem o movimento (Zomignani, 2023).

big sempre reforça com os seus(suas) *lil homies*. É o início, meio e fim da construção do corpo no Krump.

O Krump está quase atrelado à questão de uma arte marcial, porque você leva tão a sério a execução das técnicas e a repetição das técnicas que, se você faz um Muai Thai da vida, você vai ver o mesmo *modus operandi* de execução como você tem no Muai Thai ou em qualquer arte marcial: execução para criar memória muscular (FleshBonez, 2023).

Esse *modus operandi* refere-se à mentalidade e intenção de cada pessoa ao iniciar sua jornada no Krump. Treinamos exaustivamente as bases assim como escovamos os dentes e tomamos café-da-manhã. É parte da nossa rotina, porque o Krump é nosso estilo de vida. Temos objetivos a serem alcançados - o(a) *krumper* tem ânsia pela evolução. Essa filosofia da busca incessante pela evolução técnica está associada a um valor forte de realização pessoal e autoafirmação que alimenta o(a) *krumper* não só na dança, mas é aliada aos seus propósitos de vida. Aqui entra o velho clichê de que vida e arte se misturam.

Mas, para alcançar essa evolução técnica, o Krump tem um sistema de organização que guia esse processo: tem-se técnicas básicas e avançadas (FleshBonez, 2014b). Há uma ordem em que elas devem ser aprendidas para uma correta execução e também coerência na dança. Quem almeja se tornar um(a) *krumper* deve respeitar as bases e não pular as etapas. Depois de conseguir uma execução satisfatória e entender a mecânica e técnica de cada uma delas, começamos com a sequência *stomp-arms-chest pop*. A partir daí, vamos combinando as bases, criando variações e aprendendo a dançar na música com elas. Esse tipo de treino chama-se *lab*, ou laboratório: o momento em que exercitamos nossa criatividade e criamos nosso repertório pessoal. Na *lab*, entendemos como podemos usar as bases de forma mais fluida e criativa em nosso corpo. Apesar delas serem códigos padronizados, cada *krumper* as utiliza de forma própria em seu corpo, o que consiste no seu *material*.

Esse *material* é gravado e o vídeo é compartilhado preferencialmente com o(a) *big homie* e a *fam*, mas também outros(a) *krumpers*. A partir do vídeo, recebemos um *feedback* que consiste em pontos a serem trabalhados e pontos fortes que apareceram na nossa dança. Importante dizer que o vídeo de uma *lab* registra apenas um momento da nossa dança, assim como o *round* em uma *session* ou em uma *battle*. Contudo, o Krump é uma cultura em que prevalece o que você mostra, o seu valor enquanto *krumper* é medido pelo seu desempenho demonstrado, de acordo com o sistema de validação explicado no capítulo anterior. Para isso, o *feedback* é um elemento cultural muito presente no Krump, como também é uma forma de suporte e de criar laços na comunidade.

O *material* que criamos em *lab* levamos para a *session*, em que testamos na presença das pessoas e vemos a conexão que ele cria ali. Além de um momento para extravasar nossa energia, também é lugar de estudo da nossa dança. É a partir da *session* que escolhemos quais estratégias levar para a batalha, que medirá o nível em que estamos e quem podemos e queremos enfrentar em um duelo.

Depois de uma batalha, se eu perder ou ganhar, preciso de *feedback* para mim antes de tudo, os pontos bons e ruins (...) Em segundo lugar, verificar a filmagem (...) para ver se meu sentimento está de acordo com o que vejo. Depois disso, faço uma recapitulação do mesmo. Em terceiro lugar, de acordo com isso, farei um programa de *labs* para equilibrar meu Krump dessa maneira (Cyborg, 2023).

Com a evolução artística do Krump ao longo dos anos, o corpo do Krump mudou, hoje usamos as mesmas técnicas de novas maneiras, enquanto outras ideias foram e estão sendo criadas. Com o aperfeiçoamento das ferramentas pelos seus criadores, o Krump se tornou passível de infinitas possibilidades de criação, um laboratório vivo e infinito, em que não importa apenas colocar a energia para fora, mas como o(a) dançarino(a) o faz, o que ele escolhe utilizar e em que momento de sua dança ele(a) a utiliza. Tudo, ou quase tudo, é possível dentro do Krump, desde que esteja articulado a seus fundamentos.

Contudo, os fundamentos não se resumem a uma mecânica de execução corporal. Para serem usados como forma de expressão no Krump, eles precisam de um elemento que dá vida a eles: o *character*. Este que dará sentido para as bases na dança, é o que dá propósito em aprendê-las.

Cyborg (CFTK, 2022) diz que o Krump não é sobre energia, mas sobre controlar a energia. Isso diz da característica da dança desse artista em particular, repleta de contrações musculares e detalhes bem elaborados, mas diz também sobre a mentalidade do(a) dançarino(a) de Krump, sobre a forma que o Krump é construído no corpo de cada um. É curioso observar em Rize (2005), como a forma como os *krumpers* se moviam era diferente no seu surgimento em relação ao modo como se apresenta hoje. Eles costumam dizer que antigamente era “puro *feeling*”, porque não havia tantas técnicas quanto hoje e os movimentos eram mais simples e repetitivos, como se os dançarinos estivessem apenas colocando pra fora sua energia. Essa energia que Cyborg fala remete a como Tight Eyez define o fundamento do Krump. O controle de energia vem de várias técnicas no Krump. Algumas serão explicadas mais adiante desse trabalho, como *timing* e musicalidade. Mas o que dá sentido a todas elas é o *character*, um alter-ego que criamos para entrar em cena com a nossa dança e que faz o público se conectar conosco.

Os fundamentos e as bases possibilitam o desenvolvimento e construção do *Character*, o personagem incorporado pelo dançarino (a), mas é preciso ir além. Aqui entra um importante elemento cênico, um dos eixos principais do Krump: o *Character* conta uma narrativa enquanto está dançando, ele diz para as pessoas quem ele é e o que ele tem a dizer. Nas palavras de Pitbull (2022) é o que você mais precisa: “fazer as coisas em *character* pro Krump acontecer”. Seria a alma da nossa dança, é o que traz realismo e intenção para toda a técnica aprendida, ele torna a dança viva e não apenas uma execução mecânica de movimentos.

O meu *character* não é baseado em mim, ele é baseado em situações que eu gosto, por exemplo, muitas situações de luta. Eu sempre fui apaixonado por filmes de luta. Eu não tenho um personagem que me inspire e eu fale “ah eu sou o Goku”, não existe isso. Mas eu, enquanto personagem, me coloco em situações de luta, então eu dou o soco, eu tomo o soco, eu consigo ir no chão, eu começo a sangrar - situações que eu me coloco (Kwalker, 2022).

Como segundo exemplo, cito Xkillz, que desenvolveu duas linhagens, a Xkillz (XZ) e o Blackside (BS):

XZ é um android (uma máquina perfeita) que foi criada para exterminar, porém vive em um mundo pós apocalíptico (isso explica muitas introduções no *round*) explica muito a forma que olho à minha volta quando danço, a forma que eu ando etc... Dentro do XZ existe uma consciência instintiva que faz com que ele saia do “controle” e tome uma forma mais sombria e impulsiva, o BS “Blackside“. BlackSide é quem o XkillZ realmente é por dentro, em sua consciência, pois o Android não tem sentimentos e só serve para fazer o que tem que fazer, é sempre calculista e frio. O BS, por sua vez, é mais decisivo. Em resumo: o BS serve como um ponto final nas vezes que o XZ não resolve a parada (Xkillz, 2023).

Ele conta que, para criar esses dois personagens, utilizou referências de *games* e *animes* (por exemplo, Naruto), assim como Kwalker se inspira em filmes de luta. É interessante observar nessa última citação, que o XZ e o BS foram criados como necessidade pessoal de utilizar diferentes estratégias no momento da batalha, mas também em expressar diferentes lados da sua personalidade. Cada uma das linhagens foca em técnicas diferentes para passar o sentimento e o objetivo de cada *character*, o que resulta em duas estéticas diferentes de dança.

O *Character* pode ser ser uma versão exagerada ou pitoresca de você mesmo ou algo que transcenda isso. Pode ser que você seja uma pessoa acuada e precise de um personagem arrogante para conseguir se impor. Pode ser que você seja uma pessoa impulsiva e precise de um personagem mais preciso e controlado. Ou o contrário, um personagem que possa dar vazão aos impulsos. Ou pode ser que você precise de um personagem que dê palco para a sua

comicidade, pelo qual você possa dar voz para o seu humor sarcástico ou ácido. No final das contas, tudo é expressão de si mesmo.

Cada um dos meus *characters* é uma parte extremamente exagerada de quem eu sou, eu apenas as separo, mas continua sendo eu. O Hook continua sendo eu, Raiden o guerreiro espiritual continua sendo eu, quando incorporo uma criatura animalesca ainda sou eu, eu tenho sentimentos assim algumas vezes e eu coloco eles no meu Krump, entende? Você tem que ser capaz de fazer isso, você tem que ser capaz de se comprometer com isso, de acreditar no seu *character*. Você pode começar construindo um e se isso te colocar na sua zona de conforto, então, literalmente, se torne outra pessoa (Antix *apud* FleshBonez, 2014a).

É perceptível quando um *krumper* está tentando ser quem não é, é por isso que o *character* existe, para podermos expressar a nossa verdade, a nossa individualidade. Essa é uma das belezas do Krump, pois o *character* traz a liberdade e a autenticidade como valores fundamentais dessa cultura. E aqui não falo apenas da liberdade estética comum a todo saber artístico. Como o Krump nasceu em um ambiente marcado por violência e opressão social, a liberdade no Krump é sobre encontrar um lugar onde você possa ser quem você é, se sentir **pertencido** é e isso te dá poder. O *character*, portanto, também possui um significado social e terapêutico.

Você passa por coisas assim como todo mundo, se o seu sofrimento é ser você mesmo, então coloque isso na sua dança, ao menos você está sendo você mesmo contando sua história, sua verdadeira história. “*Eu tenho um problema em me encaixar socialmente*”... então coloque seus demônios para fora na pista de dança, é para isso que ela serve, auto-expressão. Quando você vai numa *session* ou numa batalha, deve ser como se você estivesse num círculo de terapia coletiva, do tipo “*oi, meu nome é fulano de tal, e eu tenho este problema, e vocês estão prestes a me entender*” (...) Olha, *character* não é apenas uma coisa sombria e imaginária que você constroi, pense em *character* na forma como Martin Luther King disse, aquela faísca que faz as pessoas perceberem quem você é, tenha dignidade, tenha moral, coloque em você mesmo e coloque na sua dança (Antix *apud* FleshBonez, 2014a).

Contudo, precisamos conhecer e dominar os fundamentos primeiramente, pois são o que possibilita que conheçamos o nosso *character* e como expressá-lo. É impossível dançar em *character* sem os fundamentos. Então, se eu sou arrogante, calculista, ou animalesco, eu vou executar o *stomp*, o *chest pop*, o *arm swing* de acordo com o que personagem é. Eu vou pensar: “como esse personagem executaria essa base? Em qual *balance point*? Com qual textura, velocidade? Como meu corpo se posiciona? Para onde olho?”. Vou mentalizar a intenção que quero colocar em cada movimento, como tal técnica se torna mais interessante no meu corpo.

Se você vai fazer um *chest pop*, faça como se estivesse querendo tirar algo de dentro de você, se você for jogar *arm swings*, siga através deles, sinta-se como se estivesse numa luta, sinta o *arm swing* passando pelo cara, sinta tudo isso, coloque algo por trás disso. Coloque quem você é no Krump (Antix *apud* FleshBonez, 2014a).

A construção do personagem é um trabalho árduo, pois leva anos para dominar os fundamentos de forma aprofundada, não é simplesmente criar um nome para ele e escolher as suas características. A corporalidade do *character* é desenvolvida com uma destreza tal das bases, uma exímia execução delas com autenticidade, que cria a identidade do *krumper* no movimento. E, então, os *big homies* a transformam em uma linhagem e fundam a sua *fam*, a sua própria escola (assim como o Kung Fu tem as escolas fundadas pelos mestres que transmitem sua sabedoria para seus aprendizes), tamanha experiência e conhecimento corporal que acumulam. Eles passam a ser reconhecidos no Krump pelo seu personagem e são referidos pelos demais pelo seu codinome, que chamamos de *aka*⁴². Pitbull, Xkillz, Kwalker, FleshBonez, por exemplo, são nomes que identificam os seus personagens e as suas respectivas linhagens.

Muitas pessoas de fora do movimento acham que o Krump é um estilo de dança selvagem e sem técnica, mas quando começam a aprender as técnicas conseguem entender melhor o espírito do Krump (Tight Eyez, 2020a).

Figura 17: Lady JamsyNoizz, CFTK 2022

⁴² Ver glossário.



Fonte: divulgação. Foto: SE7&8 Produções

#PraTodosVerem: foto de uma mulher de pele clara, cabelo ruivo, roupas e boné escuro. Exibe expressão facial bastante tensionada, com olhos quase fechados. Braços para baixo, joelhos semi-flexionados. Ao fundo, um grupo de pessoas sentadas, uma observa com criança no colo. Outro está em pé olhando para o celular.

Figura 18: GuettoRock, CFTK 2022



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de homem de pele escura e camiseta preta estampada com semblante agressivo no rosto. Ao fundo, pessoas estão em êxtase, gritando e mexendo os braços.

Figura 19: 7K Buck (evento Krump SP, 2022)



Fonte: acervo pessoal Klisman Rodrigues.

#PraTodosVerem: foto de um homem de pele clara, com roupas e boné pretos, gritando com o rosto erguido para cima, braços soltos na frente do corpo. Ao seu lado, uma mulher de pele clara, cabelo preso, olha pra ele gritando com força. Ao redor dele, um grupo de pessoas observa, exibindo expressões faciais tensionadas de admiração. Ao fundo, há grandes janelas altas e parede em alvenaria.

Figura 20: Baby Gurl Grey Maddhulk, CFTK 2022



Fonte: divulgação. Foto: SE7&8 Produções

#PraTodosVerem: foto de uma mulher de pele escura, dreads, camiseta preta com os dizeres “CFTK”, corpo inclinado para trás, ela olha pra cima, mostra os dentes, com rosto tensionado. Os olhos estão tampados pelo gorro. As mãos estão abertas, com os braços ao lado do corpo. Ao fundo, um grupo de pessoas a observa, uma faz careta, outro está com os braços cruzados. O fundo da sala é preto.

Figura 21: Princess Grey Maddhulk, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: SE7&8 Produções

#PraTodosVerem: foto de mulher de pele escura, com roupas pretas, cabelo preso em um coque alto, braços flexionados exibindo sinal com as mãos na frente do rosto, que exibe expressão de força e agressividade. Pessoas atrás a observam.

Trouxe essas imagens para ilustrar um pouco da expressividade dos dançarinos quando estão dançando em *Character*. Percebam a expressão facial, a atitude e postura do corpo e até o figurino. Observem que sentimento eles passam. O *Character* não é composto apenas pelos fundamentos, mas tem a parte da criatividade, como dito anteriormente. Cada um criará o seu *material* que o tornará único. O nosso *character* precisa produzir significado para as pessoas que estão assistindo. Contudo, conseguimos contagiar as pessoas com a nossa

energia quando somos verdadeiros com quem somos e mostramos domínio das bases. Crush, um dos pioneiros do Krump nos EUA, diz que primeiro o dançarino precisa sentir o próprio sentimento para que, assim, o público sinta aquilo que quer passar. Não adianta fingir ser algo que você não é, o público vai perceber (Crush, 2019b).

Character não costuma ser a primeira coisa que trabalhamos no Krump. Na verdade, há poucas aulas sobre isso. Justamente porque ele tem um forte componente interno e subjetivo. Muitas pessoas iniciam no Krump com um *character* forte, mesmo tendo pouco conhecimento das bases, mas conseguem uma expressividade que se destaca em batalhas. E então, quando desenvolvem as suas bases, conquistam uma evolução técnico-expressiva rápida, pois conseguem criar uma atmosfera, conduzindo o sentimento da plateia, envolvendo-a para o universo do seu personagem ao prender a atenção de todos e levando-os a uma experiência imersiva durante um curto espaço de tempo de um *round* (Xkillz, 2023).

Portanto, fundamentos e *character* é aquilo que dá estrutura para o trabalho de improvisação do dançarino na *session* e na batalha. No próximo capítulo, trarei um debate teórico acerca da improvisação não como conceito isolado da prática, mas como matriz essencial na criação do Movimento Krump, entendendo este como uma cultura afrodiaspórica. Também discutirei, após traçar, até aqui, um panorama dos seus principais aspectos culturais e técnico-expressivos e qual a noção de performance que pode contribuir para os estudos de improvisação dentro dessa pesquisa.

CAPÍTULO 3: *IN SESSION*



A session é a casa cultural do Krump. É onde todos têm a chance de ser alguém. A session deveria ser um lugar seguro. Deveria ser. A session representa o lar onde as pessoas crescem e descobrem que tipo de estrela elas querem se tornar, que tipo de carreira elas querem seguir. Ninguém deveria ir direto para a batalha, você deve ir para o seu lar primeiro. Mas se for para a session, veja como ela acontece para você. Veja que tipo de terapia ela é, veja se a sua jornada é espiritual, se é pela fama, se é por uma fam, se é pelo desenvolvimento pessoal. Você vai descobrir tudo isso na session, é a única coisa que mantém o Krump vivo.

Tight Eyez

#PraTodosVerem: foto da autora, com os olhos fechados, postura ereta. À sua frente, um homem de pele escura, com o rosto abaixado, olha para ela e ergue os braços ao lado do corpo dela. Pessoas ao fundo observam. Atrás deles, tapetes de EVA empilhados e graffiti na parede.

Essa passagem de Eyez revela a importância da *session* como um dos eixos que sustenta a Cultura Krump. Durante a pesquisa de campo, vivenciei *sessions* em várias cidades que ocorriam em eventos, mas também em encontros informais entre *krumpers* na rua e após os treinos com a *fam*. Ela pode acontecer em qualquer lugar, apenas tendo uma caixa de som e um celular para colocar as músicas. Nos DVDs antigos da Krump Kings, vemos *sessions* dentro das casas, na sala e até no quarto dos dançarinos. É um tipo de prática vinda da Cultura Hip Hop, na qual é chamada de *cypher*. A ideia é a mesma: uma roda em que uma pessoa dança por vez de maneira improvisada. Porém, no Krump, a *session* carrega um valor mais terapêutico, em virtude do contexto de surgimento dessa dança. Mas continua sendo celebração, confraternização, união, socialização e, também, um espaço de levar os movimentos treinados em *lab* para serem testados, aprimorados para, posteriormente, serem levados para uma batalha. No Krump, isso é sistematizado em um método de aprendizagem da dança e, por isso, é fortemente preservado no Movimento no mundo inteiro.

Vimos que *character*, fundamentos e bases são os principais elementos que constroem o corpo do/a *krumper*. Vimos, antes mesmo disso, que ser um(a) *krumper* não é apenas dançar Krump, mas vivenciar a cultura como um todo, na qual a *fam* é a ponte entre o(a) dançarino(a) e tudo que o(a) rodeia nesse universo e introduz a ele(a) o pensamento, ideologia e modos de se comportar. Ao entrar na *session*, ele(a) utiliza os fundamentos para expressar seu *character*, que vai guiar as movimentações durante a sua performance. Ou seja, o *character* decide, molda como ele utilizará as bases e o seu *material* criado nas *labs*. Porém, o que seria a performance no Krump?

Schechner (2006) define performance como todo comportamento humano restaurado que foi treinado ou ensaiado, ou seja, duas vezes experienciado. Ele também explica que “realizar performance” pode ser entendido como: sendo, fazendo, mostrar fazendo e explicar “mostrar fazendo”. Uma performance acontece quando há ação, interação e relações. Ela não está restrita à arte: apesar de relacionar esteticamente com as pessoas, também ocorre na vida cotidiana (cozinhar, sociabilizar, “ir vivendo”), nos esportes, entretenimentos de massa, nos negócios, na tecnologia, no sexo e nos rituais (sagrados e temporais).

Se situamos o Krump no campo das artes, além de ter um sistema de organização das técnicas e um vocabulário dos elementos cênicos e corporais, ele também tem a sua metodologia de desenvolvimento “*lab-session-battle*”, conforme explico no capítulo 1. Isso

significa que o que realizamos na batalha é restaurado da *session*, que, por sua vez, é restaurado das *labs*. É preciso vivenciar em *session* aquilo que pretendemos levar para a batalha, que não é, em primeira instância, o lugar de testar algo novo. Porém, acontece, sim, de criarmos várias coisas em cena no momento da batalha por estarmos interagindo com pessoas diferentes, por sermos levados pela emoção do momento, ou, como falamos no Krump, por sermos levados pelo *character*.

Assim como Schechner (2006) diz que nenhum comportamento ou atividade humana é completamente inédito, podemos pensar nas *labs* como treino de ações do nosso cotidiano recombinadas com as bases do Krump. Esses movimentos podem ser pegar, puxar, empurrar, arrastar, deslizar, apontar, bater, pensando em ideias simples, mas também mais complexos, como abrir uma lata de refrigerante, beber, jogá-la no chão e pisar nela fazendo um *stomp*. O Krump contém muita gestualidade, mas é muito importante trabalharmos as bases para que nossa dança não vire mímica, ficando caricata, e perca a fluência de seu potencial expressivo. As *labs* têm papel primordial nesse trabalho, porque são muitas repetições para que nossas ideias fluam nas nossas bases com naturalidade. Quando um *material* que criamos em *lab* é levado para a cena, seja em *session* ou na batalha, e não cria o impacto que esperamos nas pessoas, é comum ouvir comentários de que aquilo não estava “orgânico” no corpo do dançarino.

Em relação ao impacto, quando Schechner (2006) diz que a performance é composta por ação, interação e relação, penso na interação que o(a) *krumper* tem com a plateia quando está em cena. Sendo o Krump uma dança de linguagem (HallowDreamz, 2017), o dançarino está sempre comunicando algo para a plateia que o assiste, que também é participante, como vimos no capítulo “*Start off*”. A plateia não é agente passiva, mas é elemento de suporte na improvisação. No Krump, o(a) dançarino(a) está sempre se comunicando com as pessoas em volta e modulando a sua dança a partir da reação delas. O principal instrumento de diálogo dessa dança vem das mãos, um dos fundamentos mais complexos do Krump: chamamos de *language* ou, simplesmente, linguagem. Como padrão, as mãos podem estar em 3 modos de execução: *power*, *big* e *style*. Usamos a mão fechada, em *power*, quando queremos demonstrar força. Usamos a mão aberta, em *big*, quando queremos transmitir amplitude no movimento. Usamos a mão gesticulando um L, com o polegar e o indicador abertos e os demais dedos fechados, em *style*, quando queremos enfatizar um movimento em alguma parte específica do nosso corpo, mostrar detalhes ou sinalizar algo (Maddhulk, 2021). Esses usos são básicos, mas usar as mãos na dança abre infinitas possibilidades de comunicação, elas são chaves para

a expressividade no Krump, pois é a principal técnica de gestualidade nessa dança e que concretiza ideias com nitidez e precisão do nosso *character*. A linguagem tem o poder de trazer as pessoas ao nosso redor para o nosso universo (Maddhulk, 2021).

Figura 23: Killa Xkillz, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de um homem com roupas e boné pretos, está com os joelhos semi-flexionados e olhando para as mãos. Uma delas semi-aberta, com os dedos polegar e indicador em L, a outra fechada, mas com indicador semi-flexionado, direcionado para a mão aberta. Ao fundo, um grupo de pessoas o observa.

Figura 24: Blackwolfz Fam, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de dois homens de pele escura e camiseta preta. Um deles exibe um semblante de raiva no rosto, olhando para frente, os braços soltos ao lado do corpo. O outro, ao seu lado, está de máscara preta e encara o primeiro, enquanto está com a mão erguida em forma de garra na frente deste.

Figura 25: Xkillz, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de homem de pele escura, roupas e boné pretos, com o braço direito erguido para cima e mão aberta, como se estivesse exibindo algo imaginário. Ele olha para a mão. Ao fundo, um grupo grande de pessoas o observa atentamente.

Figura 26: 1K, CFTK 2022



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de homem usando camiseta preta e cabelo solto e uma das mãos segura todo o rosto, enquanto a outra segura o pulso da primeira. Dois homens de pele escura estão ao seu lado, exibindo expressões de felicidade e admiração.

Figura 27: Cyborg, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de homem de pele escura, roupas e boné pretos, com o semblante sério, olhando para as mãos fechadas com força à frente do corpo. Ao fundo, um grupo de pessoas observa e filma.

Figura 28: Princess Grey Maddhulk, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de mulher de pele escura e cabelo preso, fazendo sinal com as mãos, com o indicador e o polegar esticados e os outros dedos fechados. Uma das mãos aponta para o próprio rosto, com o braço flexionado para cima. O outro braço está semi-flexionado para baixo. Ao fundo, um grupo de pessoas a observa.

Figura 29: She Hulk, CFTK 2022.



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr

#PraTodosVerem: foto de mulher de pele clara, calça azul, camiseta preta, cabelos presos, cacheados, castanhos e com as pontas vermelhas. Está com o tronco torto, levemente inclinado para frente, joelhos flexionados. As mãos estão à frente do rosto, tensionadas em formato de garra. O rosto exibe expressão de muita força enquanto olha para as mãos. Ao fundo, um grupo de pessoas a observa.

A linguagem é uma das bases que mais nos possibilita variações e criações diferentes, porque não se limita aos gestos que fazemos com as mãos, mas à forma como todo o corpo trabalha junto com elas. Podemos trabalhar nossa linguagem, por exemplo, através de

posturas diferentes, seja: inclinando o tronco em diferentes ângulos; no movimento dos pulsos; com movimentos sincronizados de duas ou mais partes do corpo; por meio do olhar (*focus point*) (1K, s.d.). Nas fotos, vemos que os gestos feitos com as mãos produzem sentido quando conversam com o corpo em um todo. Podemos ver como o olhar e a postura dialogam com as mãos e, assim, adquirem poder de comunicação na dança de cada um(a).

Cada base tem uma função e, quando executada em *character*, comunica algo para as pessoas, que, por sua vez, respondem ao que veem. O *hype* é a principal forma de interação entre as pessoas na *session* e na batalha. Assim, o que um(a) dançarino(a) mostra em uma *session* nunca será igual em outras *sessions* que ele(a) entrar. Um(a) dançarino(a) que ganhou diversas batalhas importantes e desafiadoras com grandes oponentes, pode, em outra ocasião, sofrer uma derrota enorme para alguém de nível técnico inferior. Também vimos como funciona o sistema de validação dentro do Krump por meio das batalhas e das *fams*. 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).



Aqui, sugiro assistirem à batalha de Tight Eyez contra Beast e Bad Newz na EBS de 2023⁴³ (ver QR code), 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 batalha⁴⁴, porém gostaria de chamar a atenção na 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, podemos entender que a performance no Krump é um “mostrar fazendo” a que Schechner (2006) refere-se. Eyez consegue expressar em cena a mensagem que verbaliza, suas palavras são uma extensão da sua dança: a forma como ele se

⁴³ 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*).

⁴⁴ Quando a batalha tem um cunho pessoal, ela é chamada de *call out*. *Krumpers* batalham entre si na tentativa de resolverem desentendimentos pessoais.

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. Esta dissertação, por sua vez, também é uma performance, pois estou “explicando o mostrar fazendo”.

Na *session* ou na batalha, a performance no Krump é ancorada na improvisação. Existem apresentações coreográficas em eventos de Krump, mas a atração principal dos eventos é quase sempre as batalhas, o que talvez seja diferente em algumas outras danças. Na verdade, podemos problematizar essa dicotomia improvisação x coreografia das danças vernaculares⁴⁵ afro-estadunidenses, com base no artigo de Jackson (2001). Ele diz que, nessas danças, a improvisação permite liberdade para a expressão individual, o que ajuda na evolução e difusão de outras características africanas (Marshall e Stearns *apud* Jackson, 2021). Todas as danças sociais afro-estadunidenses permitem algum grau de improvisação - a ideia de executar uma dança exatamente igual à de outra pessoa é desvalorizada. O sucesso da improvisação depende do domínio das nuances e elementos que compõem aquela arte (Malone *apud* Jackson, 2021).

A linguagem como técnica de diálogo no Krump relaciona-se com o processo de comunicação de qualquer dança, o qual envolve as percepções dos corpos no espaço, de acordo com as convenções culturais, e o sistema estético de um grupo específico de pessoas em um determinado tempo e contexto (Kaepler *apud* Jackson, 2021). Nas danças afrodiaspóricas, a improvisação requer um saber minucioso das tradições e suas inter-relações, de modo que a estrutura da dança sempre seja construída através de definições dos passos da mesma (Gottschild *apud* Jackson, 2021). Essas danças têm função de criar conexões sociais, de formação de uma identidade e de ser resistência política. Os fundamentos, ou bases, estão no cerne do Krump, de modo que sem eles não é possível qualquer performance improvisacional nessa dança.

Aqui vemos a importância do *Krump* e um dos sentidos de se criar tantos termos no Krump: a sistematização dos seus elementos é instrumento para o trabalho de improvisação do dançarino e, também, de transmissão e preservação do conhecimento criado

⁴⁵ O termo mais utilizado na literatura estadunidense sobre o assunto é “African-American vernacular dance”. Uma das primeiras referências é o livro de Marshall e Jean Stearns no livro “Jazz Dance: The Story of American Vernacular Dance”, de 1968. Vernacular significa próprio de uma cultura. Como contado no capítulo 1 desta pesquisa, o Krump se originou a partir do cotidiano violento dos jovens de determinada comunidade negra em Los Angeles. Por isso, está envolto dos modos de viver dessas pessoas em tal época, se tornando próprio daquela cultura.

pelos jovens negros de South Central, no início dos anos 2000. Desde então, há um esforço tremendo por parte de todo o Movimento Krump para o fortalecimento e valorização desses saberes, para que eles não se percam com o tempo e sua difusão pelo mundo. O *Krumptionary* também representou a luta para a afirmação da identidade, visibilidade, preservação e reconhecimento dos saberes produzidos por aqueles jovens, diante do grande apagamento e apropriação que culturas negras sofrem no Ocidente desde sempre.

Voltando à questão principal do artigo de Jackson (2021), sua análise defende que na essência das danças afro-estadunidenses não há uma separação entre improvisação e coreografia. Nas danças europeias e euro-americanas, a improvisação serve como uma preparação mental, física e emocional, que cria o terreno para a criação da coreografia, ou seja, a improvisação é parte do processo de composição. Já nas danças afro-estadunidenses, a improvisação é a própria coreografia, uma vez que revela o valor da comunicação oral na transmissão de estéticas e tradições de movimentos por meio do conhecimento experiencial e dos rituais. Além disso, a improvisação enfatiza a importância do campo sensorial, como uma compreensão elevada da relação das forças do ambiente e do corpo. O autor ainda conceitua a improvisação nessas danças como uma sobreposição de dois campos de ação física e simbólica: a individuação e a ritualização.

O primeiro é a forma que um dançarino se move, no sentido de estabelecer sua identidade de acordo com suas capacidades físicas, estilo pessoal e criatividade. A chave para o processo de individuação é a negociação entre seu estilo e os fundamentos de tal dança. É o que chama a atenção das pessoas em um evento/ritual e também o que incentiva as tradições a criarem novos passos e formas na dança. Contudo, o trabalho de individuação é um equilíbrio dinâmico entre o estilo pessoal e as expectativas da comunidade daquela dança (Jackson, 2001). Em uma *session* de Krump, o dançarino leva movimentos criados para serem testados na roda de pessoas. Ali, pode acontecer de algum deles receber mais ou menos *hype*. Por outro lado, não devemos criar nosso *material* com o objetivo de receber *hype*, pois assim nos perdemos do caminho da individuação. Foi algo que ouvi de Xkillz quando ainda estava em sua *fam*: não depender do *hype* das pessoas, mas conquistá-lo, o que requer o desenvolvimento da minha autenticidade: uma dança que não seja forçada para agradar o público, mas que esteja alinhada com quem eu sou. Então, as escolhas que o(a) *krumper* faz em cena é uma negociação entre falar com a plateia e falar consigo mesmo.

Já a ritualização refere-se a como a comunidade se mobiliza para a celebração de um evento ritual. Podemos entender a *session* e a batalha como rituais no Krump. As pessoas se

reúnem e dão espaço para as(os) dançarinas(os). Há uma interação contínua (*hype* e suporte): em *sessions* de rua há uma intimidade maior, que se cria entre a(o) *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.

É curioso perceber que, no Krump, as coreografias recebem um nome específico, *Krumpography*, e a improvisação não. É comum notar em outras danças, aulas em que, nas divulgações em redes sociais, consta o improviso como um conteúdo a ser passado para os alunos. Porém, no Krump ocorre o contrário. Por quê? Para Sonic (2023), Krump é uma dança original de improviso, pois era usada para extravasar emoções. Mais tarde, as técnicas foram aprimoradas e os criadores descobriram outras formas de expressão dentro da dança, no entanto, o improviso sempre fez parte, pois é basicamente o que faz o Krump existir. Mesmo quando um(a) *krumper* monta uma coreografia, ele(a) o faz com base naquilo que seria um improviso. Até então, é natural pensarmos que a origem de muitas danças se dá de maneira improvisada e espontânea em um contexto cultural específico. Porém, como isso se dá hoje no contexto de uma *session* ou de uma batalha?

Você tem a linguagem do Krump, mas você tem a linguagem do alter-ego, que é o seu personagem. Então, você tem técnica e tem expressão corporal. Você não consegue ditar como a expressão corporal tem que ser. Você consegue ditar como a técnica tem que ser executada, mas a expressão corporal não. É aí que você tem uma abertura imensa sobre improviso, porque você utiliza as suas bases técnicas como justamente a liga entre personagem e execução técnica.” (FleshBonz, 2023)

Nessa menção, FleshBonz aponta um caminho possível para a função do improviso no Krump: o elo entre personagem e técnica. Quando Jackson (2001) descreve a improvisação nas danças vernaculares afro-estadunidenses como elemento de formação de identidade,

podemos associar com o componente que torna a dança autêntica. Entre o *character* e as bases, há uma dinâmica criativa individual que passa por processos coletivos, afinal, é na *session* que testamos as nossas criações e como elas dialogam com o público que nos assiste. O improviso deixa visível quando a(o) *krumper* está executando a técnica pela técnica, pois não sentimos conexão com sua dança, ainda que possamos admirar a sua exímia execução. O improviso também deixa visível quando a(o) *krumper* tem tanto a dizer, mas não consegue usar as bases com eficácia para isso. Então, a negociação entre esses dois lados da dança traz coerência para o *round* da(o) dançarina(o) e envolve a plateia para a atmosfera que ela(e) consegue criar com sua dança.

Existe um termo naturalizado na Cultura Hip Hop que é atribuído à improvisação: *freestyle*. Como uma dança derivada de tal cultura, o Krump usa esse termo em um sentido muito similar ao de improvisação e está relacionado com o processo de individuação descrito por Jackson (2001). O *freestyle* não é a ausência de um estilo de dança⁴⁶, não é dançar sem compromisso com os fundamentos ou a estética de uma dança em específico. Sho Tyme (2021), dançarino e coreógrafo estadunidense, enfatiza a importância de estabelecer o *freestyle* dentro de um estilo como única forma de aprender o estilo e criar sua identidade:

“Se você não pratica *freestyle*, especialmente em todas as formas de *Street Dances*, está perdendo um dos ingredientes principais. *Freestyle* vai te dar uma identidade na dança. Vai permitir que você traga todos os tipos de emoções que você pode ter naquele momento específico de sua vida. Você se conecta mais com uma música específica que você está dançando. Você se expressa mais (...) A coreografia é algo que você pode fazer com ela, mas para nós, para mim, o *freestyle* sempre estará em primeiro lugar. Foi assim que começou. Não começou com um monte de gente junta, trabalhando numa sequência, contando, tentando mapear as coisas. Basicamente, você ouviu a música e fez. Você fez o que parecia bom para você. Então o estilo começou a se transformar em algo e agora existe (Sho Tyme, 2021, tradução nossa).”

Aqui, ele vê o *freestyle* como uma forma de praticar a dança que remete à forma original pela qual ela surgiu. Ele evidencia uma dicotomia entre improvisação e coreografia que Jackson (2001) refuta ao afirmar que não há separação entre essas duas práticas nas danças vernaculares afro-estadunidenses. O que dá a entender que essa dicotomia é algo recente e que está atravessada pela influência da mídia e da comercialização dessas danças. O seu surgimento se dá de forma espontânea e coletiva em festas ou outros eventos sociais. A partir do momento em que elas se popularizaram e se tornaram produtos a serem vendidos pela indústria cultural e midiática, criaram-se outras formas de se praticar e fazer essa dança.

⁴⁶ Estilo é entendido, aqui, como uma linguagem de dança que contém estrutura corporal e fundamentos próprios.

Como expliquei na introdução da pesquisa, durante esses anos em que fiz várias aulas de “danças urbanas”, um dos nomes que se popularizou no Brasil, percebi a dicotomia entre improvisação e coreografia quando eu assistia as batalhas e quando eu fazia aulas. Havia um abismo ali. Hoje, vários dançarinos referem-se a “aulas de coreografia” e “aulas de base/fundamento”. Vemos um “boom” de vídeos de diversas danças “viralizando”⁴⁷, que são sequências coreográficas. Hoje é difícil encontrar uma aula que não seja coreográfica na maior parte do tempo. No Brasil, a chegada dessas danças foi marcada por uma mistura de técnicas de estilos que, nos Estados Unidos, tinham contextos de surgimento diferentes e estavam mais “separadas”. Posteriormente, devido ao acesso a mais informações pela mídia, os diferentes estilos passaram a ser mais estudados no Brasil (Garcia, 2019).

Importante destacar que a noção de *freestyle* que Sho Tyme traz é de uma forma de praticar dança dentro de um estilo, e não uma dança sem compromisso com nenhum estilo. É muito importante esse entendimento nesta pesquisa, uma vez que o termo *freestyle* também pode referir-se a uma dança livre, com qualquer repertório que a(o) dançarina(o) tiver. Isso depende do caminho criativo escolhido pela(o) dançarina(o) e também depende do contexto onde ela(e) está inserida(o).

No caso do Krump, o *freestyle* se dá de forma natural na maioria dos lugares. O método de aprendizagem já é voltado primariamente para o improviso. Quando trabalhamos com coreografias, o foco é em apresentações (*showcases*⁴⁸) em eventos, no palco, em mostras e festivais de dança ou até em espetáculos⁴⁹. As aulas de *Krumpography* são específicas e vemos em pequena quantidade, pois a maior parte é focada nos fundamentos, bases e técnicas desenvolvidas a partir deles.

Kwalker (2022) explica o *freestyle* pela reação imediata a toda e qualquer situação de dança: é quando o dançarino entra em seu *round* sem tê-lo preparado previamente, mas consegue responder à música de diferentes formas. Ele diz que esse seria um “nível elevado” em dança, porque quase todos os *krumpers* coreografam o seu *round*, em alguma instância, pois eles levam movimentos treinados previamente para tal. “Não chegamos ainda no nível de entrar na batalha, esvaziar a mente e só responder à música, propor também para a música, seguindo-a ou contradizendo-a” (Kwalker, 2022). Por isso, a batalha, segundo ele, nunca é

⁴⁷ Quando um conteúdo na internet alcança um número absurdamente grande de pessoas em curto espaço de tempo.

⁴⁸ Ver <https://youtu.be/D0VToRaU9h0?si=ubl9iLA37zEWKkO6>

⁴⁹ A Cia Eclipse é uma companhia de Campinas que trabalha, entre outros estilos, com o Krump nos seus espetáculos. Ver <https://www.instagram.com/ciaeclipse/>.

totalmente *freestyle* nem totalmente coreografada, já que preparamos materiais, *combos* e *kill offs*⁵⁰, por exemplo.

Aqui, entramos em algumas especificidades técnicas de como se dá o entendimento do improviso no Krump, segundo alguns *big homies* do Brasil. Para FleshBonz:

Combos são uma cadeia de movimentos conectados que podem fazer sentido ou não, mas são ligados através de uma conexão... Estes precisam ser decorados e devem ser pontuais e não muito longos, pois perdem o sentido de *combo*, devem ser objetivos e ter início, meio e fim...O *combo* pode conter seu material, mas eles são mais precisos e pontuais como sequências de movimentos ligados (...) (FleshBonz, 2019).

Já o *material*,

(...) são pequenas ideias ao longo de seu *round* que expressam seu personagem/*feeling*. Quanto mais ideias você tiver ao longo de seu *round*, melhor será seu *get off*; estas ideias descrevem sua linguagem e geralmente são curtas e expressivas, pois, como linguagem, dizem algo através delas. Ex: você está com frio, então você usa uma ação de pôr uma jaqueta (simples). Material é importante, pois ele não precisa ser decorado, ele apenas é entendido e executado em qualquer momento durante a execução de suas bases... (FleshBonz, 2019).

Esses dois elementos apresentam uma dicotomia entre o improviso, ou *freestyle* (os dois termos são utilizados por eles) e coreografia. 7K Buck (2023) entende o improviso na batalha como tudo que não é sequência previamente preparada, quando ele começa (no *round*) com algo que ele sabe qual é o próximo movimento e como vai finalizar tal ideia de movimentação. Quando ele está improvisando, não precisa pensar em algo em específico, ele só precisa “sentir” a música, pedir um movimento que ele já treinou e então ele executa. Porém, para ele é mais difícil construir um *round* inteiro, com início, meio e fim, apenas na base do improviso. Os *combos* o ajudam a ligar melhor seu *round*, dando mais coerência à sua dança. Para ele, contar só com o improviso pode limitar a criatividade, pois é comum dançarinos, diante de vários *rounds* em uma batalha, repetirem materiais e apresentarem repertório limitado.

A ideia de *combos* como coreografia também é trazida por Xkillz (2023), que, diferente de 7K Buck, relata sentir sua dança mais “fluida” quando o faz de maneira improvisada, ou seja, sem levar um material preparado previamente. A improvisação dá a àquele mais liberdade. Quando alguém está executando um *combo* e então dança de forma “improvisada”, pode ocorrer uma troca de textura que quebraria o fluxo da dança, caso a pessoa não execute bem o diálogo entre esses dois momentos. A textura também é uma técnica do Krump que diz de algumas possibilidades de ações musculares para um mesmo

⁵⁰ Consultar glossário

movimento que altera sua qualidade e intenção. Em um *round*, podemos experimentar várias trocas de texturas, porém acredito que o que Xkillz diz é de uma mudança na proposta estética do *round*, como se uma parte dele não conversasse com a outra e parecer ser duas danças diferentes.

Já Pitbull (2022), parecido com Kwalker, explica o improviso como um espasmo, um ato, um movimento, uma palavra que sai inconscientemente, só acontece. Isso requer um treino de condicionamento mental e corporal:

Para mim, funciona dessa forma: eu não sou aquela pessoa que treina *material* repetidamente como muitas pessoas fazem (...) Eu só faço, conecto uma coisa na outra, porque eu treinei não só meu corpo para isso, mas a cabeça. Eu tento manter minha cabeça pensando rápido. Vem uma ideia na minha cabeça, já vem outra ideia e eu volto a dançar. Eu tive muito problema com esse lance de ter ideias e improvisar, porque eu nunca finalizava nada, e isso começou a se tornar um problema (...). Eu tive que praticar a minha dança, fundamento, base, tentar fazer os três ficarem no mesmo nível (Pitbull, 2022).

Esses relatos reforçam a ideia trazida por Kwalker (2022) de que um *round* nunca é totalmente improvisado, nem totalmente coreografado e que o *freestyle* traz um grau de dificuldade maior de criação, que é muito individual. Mesmo os *combos* sendo a parte “coreografada” da dança de um(a) *krumper*, é preciso desenvolver o improviso de tal forma que o *combo* dialogue com os outros materiais desenvolvidos no *freestyle*. Quando esse diálogo não funciona, acontece o que Xkillz (2023) diz sobre “quebrar o fluxo”. Mas como desenvolvemos a naturalidade na improvisação?

Um dos pilares que guia esse processo em cena é a relação do(a) dançarino(a) com a música. Como o Krump tem influência de outras danças afrodiáspóricas estadunidenses, o entendimento de musicalidade tem ligação com os elementos percussivos das músicas de Rap que marcam a pulsação, popularmente chamados de *beats*. Contudo, diferente de outras danças que nasceram a partir de um gênero musical, como o House (House Music) e o Hip Hop Dance (Rap), no Krump a música nasceu a partir da dança.

No surgimento do Krump, os praticantes dançavam nas músicas Rap, mais especificamente no Gangsta Rap⁵¹, que manifestava a cultura de gangues da região naquela época. Isso influenciou, inclusive, o desenvolvimento das *languages*, explicadas no capítulo 3, pois partiu da necessidade dos dançarinos de gestualizar com as mãos para interpretar a

⁵¹ 50 Cent e Lil Wayne são alguns artistas escutados pelos primeiros *krumpers*, apesar do Gangsta Rap ter outros nomes mais conhecidos dentro do gênero, como Ice-T, NWA, Eazy-E, Snoop Dogg e Ice Cube (Rodrigues, 2018).

letra desses Raps que eles ouviam na época (Kwalker, 2022). Tha J-Squad⁵² e Buck Mouth⁵³ foram uns dos primeiros produtores a criarem música para dançar Krump, assim como o próprio Krump Kings⁵⁴. Nesse momento, a dança tinha uma energia frenética, os movimentos eram mais impulsionados pela emoção, tronco e braços em alta velocidade abusando de *arm swings*, com pouco ou nenhum direcionamento. Essa dinâmica de se dançar era chamada *wild out*⁵⁵ e tinha alto nível de intensidade de forma constante. Quando Tight Eyez⁵⁶ começou a produzir as próprias músicas, ele viu a necessidade de mudar o padrão da bateria e graves, colocando mais pausas, pois isso possibilitava que as pessoas enxergassem mais detalhes da sua movimentação, o que fazia sua dança se destacar ainda mais entre os outros (Kwalker, 2022). Então, a produção musical nessa cultura em específico é guiada pelo desenvolvimento da dança ao longo dos anos.

Playa (2023), produtor musical, explica que as *traxx* (como são chamadas as músicas de Krump) *old school*⁵⁷ (do início do surgimento da dança) continha padrões ativos e dinâmicos, muito *samples*⁵⁸ de Raps, desenhos animados, trilhas sonoras e programas de TV. As faixas têm vários humores, mas ainda seguem um único objetivo: fazer você dançar imediatamente quando ela começa e sair direto quando a batida diminui. Já na música Krump *new school* (da época de desenvolvimento recente da Cultura), há uma quantidade absurda de variações sonoras, as *traxx* são mais lentas e estimulam a qualidade técnica e imaginação, apesar de serem mais descartáveis. A música foi mudando porque a dança foi mudando. Então, os *beatmakers* (produtores musicais), que em sua maioria também são *krumpers*, viram a necessidade de que a música passasse a ter mais detalhes técnicos para que as novas técnicas de dança pudessem potencializar ainda mais a expressividade dos dançarinos.

Eu acho que o jeito que a gente dança que fez a música ser como é, não o contrário. Não tinha uma música lá e a gente foi tentar dançar. Tight Eyez e a galera começaram a dançar primeiro pra depois pensar na música “ah, a gente tá dançando assim, então acho que a música tem que ser assim”. Eu acho que a música veio depois, por isso o Krump é tão foda, porque como a música veio depois, a gente que faz a música ser como é, então. Eu acho que

⁵² Conferir <https://www.youtube.com/watch?v=fqsJDTPNITk>.

⁵³ Conferir <https://www.youtube.com/watch?v=TacXfp3MpA8>.

⁵⁴ Conferir <https://www.youtube.com/watch?v=BfwGqjeknM8>.

⁵⁵ Ver *spazz out* no glosário.

⁵⁶ Conferir <https://www.youtube.com/watch?v=2bTegX1cysI>.

⁵⁷ Exemplos de músicas:

https://www.youtube.com/watch?v=tuIf3WU0UkM&list=PL-XepIPYSAMvcPWmiS_9zUp9PtXD-Ypue&index=34 e <https://www.youtube.com/watch?v=f2sSiDL4hts>. Confira os primeiros minutos do DVD Shake City (2003) para entender como o Krump era dançado no início: <https://www.youtube.com/watch?v=tcPfQMYcInQ>.

⁵⁸ Forma que o Rapper “cita” uma outra música, pegando um trecho, uma melodia ou um arranjo dela para incorporar na sua música (ver <https://kondzilla.com/explicando-em-detalhes-o-que-e-sample/>).

é por isso que as *traxx* de Krump hoje são tão quebradas, tem tanta coisa. Porque o jeito que a gente dança tem muita coisa, tem muita informação também (Burna, 2024).

Como o Krump é uma dança de batalha, as *traxx*, então, são produzidas para criar esse tipo de ambientação: elas são agressivas, com estímulos súbitos todo o tempo e, por isso, exigem respostas muito rápidas (Kwalker, 2022). Elas têm presença marcante e grave do pulso musical (o qual os *stomps* e o *bounce* ajudam a acentuá-los na dança) e forte intensidade, podendo conter vocais ou não. Existem *traxx* sem nenhum vocal, mas a grande maioria tem palavras de exclamação que se repetem ao longo da música e são comumente gírias ou palavras motivadoras, em tom agressivo e enérgico⁵⁹. Eyez diz que as *traxx* servem para nos “*hypear*” e motivar, quando não tem nenhum suporte à nossa volta, estando sozinho ou com outras pessoas. Contudo, existem as *traxx* que contêm letras elaboradas em formato muito parecido com o Rap⁶⁰. Elas nos dão muita informação sobre a Cultura Krump: falam de aspectos técnicos da dança, sobre o estilo de vida e, principalmente, o sentimento da(o) *krumper* que está cantando. *Battle Rounds*⁶¹, de Savage Kulture (2013), por exemplo, contém os seguintes versos:

*Kill'em!
Beef!
Louder!
Bring the hype!*

Em tradução minha, eles soam como “mate-os!”, “provoque-os!”, “mais alto!” e “traga o *hype*!” e acrescento as exclamações porque a entonação é de gritos. Esses versos se repetem ao longo dos dois minutos e 46 segundos da música, que é preenchida com vários efeitos sonoros, como o som de armas atirando, metralhadoras, espadas batendo e explosões. Prevaecem notas graves e a pulsação bem marcada. Também dá para identificar eventualmente sons de *scratches*⁶², fazendo referência à técnica criada pelos DJs no nascimento da Cultura Hip Hop. As *traxx* tem a intenção de incentivar o público e estimular o dançarino a dar o seu melhor, com o máximo de energia. Elas têm o propósito, portanto, de *hypear* a nossa dança, mesmo quando estamos sozinhos.

⁵⁹ Sugiro a seguinte playlist:

<https://open.spotify.com/playlist/7mVFVtRPryUuIV9L5wBJik?si=5469b36e0ab04f09>.

⁶⁰ Aqui observamos um vínculo do Krump com o Hip Hop, já que o rap é o estilo de música que funda esta cultura.

⁶¹ Ver <https://www.youtube.com/watch?v=sa6bd13qbr8>.

⁶² Ver vídeo com entrevista de Grandmaster Flash, um dos DJs pioneiros do Hip Hop, explicando sobre a arte do *scratching*: https://www.youtube.com/watch?v=uf_qtfoc33o.

Mas, antes de trabalhar a letra, Eyez (2020) explica que o primeiro nível de musicalidade no Krump é dançar no *beat* (bumbo e caixa), é o básico, a primeira coisa que se aprende. Marcar o pulso musical não acrescenta um diferencial na dança a ponto de receber aplausos, ou elogios, ou gerar pontuação em uma batalha, mas é essencial como ponto de partida para quem está começando. Aqui se trabalha com as principais bases descritas no capítulo 1 (*start off*), como o *stomp* ou *chest pop*, por exemplo. Dois excelentes exemplos seriam os vídeos (conferir QR Codes ao lado) do dançarino Oxy (2023) e de Xkillz (2024).



Nesses vídeos, podemos perceber que os dançarinos não apenas marcam o bumbo e a caixa, mas interpretam outros instrumentos e efeitos sonoros que existem na música. Xkillz (2023) explica que dançar nos detalhes enriquece a dança de qualquer *krumper* e eleva o seu nível de musicalidade, mas isso requer uma técnica mais precisa. Quando essa técnica chega a um alto desempenho, é usada a expressão *beat kill*, ou *killer beat*, referindo-se a uma(o) dançarina(o) que, nas palavras de 7K Buck (2023), “come” todos os *beats* por ter uma escuta mais aguçada da harmonia da música e saber reagir a todos os sons presentes nela, ainda que passem imperceptíveis pelo público. Contudo, o *beat* aqui já não necessariamente refere-se mais ao pulso musical, mas a outros efeitos sonoros que “cortam” esse pulso. Esses efeitos nem sempre seguem um padrão e muitas vezes aparecem de forma inesperada na música.

Nos vídeos, também vemos que muitos movimentos não seguem o pulso musical, tampouco os efeitos que o atravessam, pois no Krump não nos apegamos a eles para dançar uma *track* (Tight Eyez, 2020b). Desde o surgimento da cultura, os movimentos são dançados sem depender exclusivamente do *beat*, pois a improvisação faz com que interpretemos a música de várias formas, devido a vários fatores. O *character*, por exemplo, nos leva a uma criatividade e necessidade de expressão que vai além da marcação do *beat*, por exemplo. As próprias *languages* e os *jabs* são usados para dançar em tempos diferentes e criam dança no espaço entre os *beats*, técnica de musicalidade chamada *in between* (Burna, 2024). Nesse espaço, acontece uma variedade enorme de informações sobre o *round* da(o) *krumper*: quem é, o que veio dizer, onde quer chegar, como quer afetar as pessoas, que atmosfera quer passar, etc. Então, o *beat* não é suficiente para transmitir o *feeling* do Krump, até porque eles repetem um mesmo padrão ao longo da duração da *track*. Por causa disso, Burna (2024) diz que a(o) *krumper* estabelece relações com a música que não seguem uma regra e que depende das

intenções e criatividade da(o) dançarina(o). Nesse sentido, ser um *beat kill*, apesar do alto grau de precisão técnica, não garante, por si só, chegar em um nível avançado em sua dança, pois utilizamos várias outras técnicas para criar a atmosfera que a música traz.

Mas, antes de explicar o que seria tal atmosfera, temos outros elementos musicais que o improvisado da(o) *krumper* pode explorar, que é a melodia. A melodia é uma sequência de notas, cantadas ou tocadas, uma de cada vez, seguindo um ritmo e intervalos diferentes (Oliveira, 2022). Geralmente, o vocal ou outro instrumento, como guitarra, pode tocar a melodia.

E então, temos a letra. Como as *traxx* geralmente contêm vários efeitos sonoros eletrônicos, muitas delas não contêm nenhum vocal, pois eles não são imprescindíveis para dançar. Contudo, ajudam a transmitir a estética e disseminar os elementos culturais do Krump, como dito anteriormente. Algumas *traxx*, como as de Tight Eyez, contêm letras extremamente elaboradas, que nos trazem muitas informações dos motivos dele ter criado essa Cultura, a mensagem e os ensinamentos que ele quer passar para *krumpers* no mundo todo.

É por isso que ele enfatiza a interpretação da letra como uma técnica de musicalidade no Krump, muito importante para elevar o nível da nossa dança (Tight Eyez, 2020b). Para trabalhar esse elemento da música, utilizamos as técnicas de linguagem, ou *languages*, base mais complexa descrita no capítulo 2 (*In Lab*). Explora-se bastante a gestualidade da(o) *krumper*, podendo ser mais ou menos teatralizada, cuidando para que não saia das bases e corte a fluência da dança, parecendo-se mais como uma mímica. O objetivo é fazer com que as bases comuniquem algo, não seja uma execução mecânica. *Jabs*, *arms swings* e as *languages* devem ser uma extensão de uma ideia, um pensamento, uma palavra ou um sentimento. Assim, mesmo que o *beat* continue o mesmo, você consegue colocar sua personalidade e se diferenciar dos demais (Tight Eyez, 2020b).

Contudo, para que essa técnica seja efetiva, o criador do Krump enfatiza a importância da interpretação do contexto da letra, qual o tom que é dito e a intenção da mensagem passada. Se a palavra é dita em um tom leve, rápido, brusco, alto, baixo, vai interferir na qualidade do movimento. Podemos interpretar uma mesma palavra de diferentes maneiras, mas isso necessita de uma variação na sua textura. O mesmo movimento pode ser feito lento, rápido, com mais ou menos tônus muscular, com mais ou menos precisão, de forma explosiva ou controlada, etc. Isso faz parte das decisões improvisacionais que a(o) *krumper* faz em cena. Tais técnicas também podem ser aplicadas na melodia e outros instrumentos da música (*in between*).

O exemplo de vídeo que sugiro para exemplificar o que Tight Eyez (2020b) chama de *word play* (jogar com as palavras) é um trabalho de Pitbull e Lord Jr (2023) em um Rap brasileiro (ver QR Code). Não é uma música de Krump, mas acredito que, sendo em português, consegue ilustrar melhor para os leitores desta pesquisa. Esse vídeo é interessante porque apresenta 2 trabalhos de improvisação na mesma música: enquanto Pitbull (à direita) dá foco para a linguagem com exímia criatividade - e ao dançar sentado nos direciona ainda mais a atenção para o que ele faz com as mãos e braços, interpretando a letra -, Lord, além da linguagem, explora outras bases, como *arms swings e stomps*. Nota-se que a gestualidade dos dois não chega a uma literalidade excessiva, transformando a dança em mímica, mas está sempre atrelada aos fundamentos do Krump de forma fluida e ritmada.



Um outro aspecto estrutural e fundante da musicalidade no Krump é a interpretação do humor ou atmosfera da *track*, ou seja, o sentimento que ela transmite (Tight Eyez, 2020b). Ela tem uma estética pesada? Leve? Sombria? Épica? Descontraída? Assustadora? Faz-me sentir forte, poderosa? Faz-me interagir mais com as pessoas, ou faz-me sentir com mais introspecção? Ela é mais agressiva ou mais acolhedora? É mais caótica ou mais organizada, estimulando maior sistematização do meu *round*? Ela faz-me sentir um animal ou uma máquina?⁶³. Percebo que esse nível de musicalidade possui um aspecto subjetivo e depende da(o) personagem de cada dançarina(o), porém como o Krump é uma dança de interação com o público, é possível perceber o quão musical estamos, também, pela reação dele. A sensação da música é fundamental para mediar a improvisação nessa dança, quando não conhecemos a música que está tocando e não temos controle do que ela irá falar através da letra, ou qual padrão de *beat* que ela vai apresentar.

Portanto, a musicalidade no Krump não segue um padrão único, mas é uma rede complexa de técnicas interligadas que envolvem não somente uma escuta apurada da música, mas também a uma percepção afetiva daquela sonoridade. O(a) dançarino(a) deve usar a música com inteligência, mas não se prender totalmente a ela, deve ter liberdade criativa para apresentar seu *character* e habilidades, adaptando-as à música. Durante trabalho de campo, muitas vezes, via momentos em que um(a) dançarino(a) “saía” da música, porque tinha elevado tanto a energia do seu *round* e o público tão imerso no seu personagem que a música não importava mais, e muitas vezes nem era audível, tamanho o barulho do *hype* em volta.

⁶³ Aqui, poderia ilustrar com 2 vídeos: de Melo (antiga Lady Stain) (2021) em seus primeiros 5 minutos <https://www.youtube.com/watch?v=zlmGxMHCP7U&t=223s> e de 1K (2023) <https://www.instagram.com/p/CumdlD2Alh6/>. Neste, o próprio 1K descreve seu *round* como “maníaco”.

Sigo, então, para um ingrediente dessa dança fortemente enraizado na *session*, título desse capítulo, que é o *get off*, fazendo parte inclusive do nome da Vergetoff, *session* que acontece regularmente na Rua Vergueiro, na capital São Paulo. O sentido literal da expressão em inglês é sair ou fugir, porém, quando o Krump se apropria dessa expressão, ela adquire uma nova significação e, conseqüentemente, um novo uso. FleshBonez ilustra:

Quando eu falo assim: “cara, eu passei na faculdade, eu quero extravasar essa alegria” - isso é *get off*. Quando o jogador faz um gol e você, torcedor desse time, vibra junto com ele, com aquela veemência, isso é um *get off*, você está extravasando isso (...). Em 2014, Spartan dá um exemplo perfeito, ele fala pra gente: “agora vocês já sabem o *material*, que é a coreografia, agora eu quero que vocês façam *get off* no *material* de vocês”. Bota pra fora (FleshBonez, 2022).

Crush (2019b) explica que o *get off* é puro sentimento, o qual a(o) dançarina(o) não deve fingir, ele deve ser verdadeiro, pois só assim a plateia consegue senti-lo. Já em termos técnicos, o *get off* seria um ponto alcançado na nossa dança em que executamos todas as bases do Krump ao mesmo tempo (Kwalker, 2022). No entanto, Burna explica que há uma consciência durante essa execução das bases e fundamentos:

(...) é diferente de extravasar e perder a consciência. É extravasar e usar tudo com muita força, muita potência e muita rapidez com consciência. Não é se descontrolar, é diferente (...). Tecnicamente, o *get off* você usa quando está pontuando muito bem no seu *round*, você tá construindo bem, com o Krump correto, com *stomp*, com *chest*, usando bem as técnicas... aí chega aquele momento que você tá pontuando tão bem que você começa a usar todas essas coisas juntas muito mais potencializadas e aí você extravasa com isso (Burna, 2024).

Então, não é só *feeling* (sentimento), não é só técnica: é quando há a união desses dois aspectos somados à conexão com a música e a personagem. Parece algo muito difícil de entender de forma teórica, o *get off* muitas vezes apenas acontece sem planejamento, porque não é uma coisa que pode ser forçada (Sonic, 2023). O que nos leva, novamente, à natureza improvisacional do Krump.

Seguem outros relatos de *krumpers* entrevistados durante a pesquisa quando perguntados sobre como eles entendem o *get off*:

(...) É como se tivesse um fogo, alguma coisa muito cheia no peito e eu precisasse descarregar isso e, em vez de descarregar com falas, eu descarrego com movimentos. Quando eu consigo atingir esse pico, entrar no *get off*, para mim só vem a parte sentimental, de só distribuir energia, sabe? Tem muito do momento. Apesar que, dentro da competição, ainda assim o meu *get off* eu procuro trabalhar pensando nessa ideia do sentimento mesmo. É

algo mais puro. Algo bem mais verdadeiro e intenso. Só que, ainda assim, eu tenho uns momentos de estratégia dentro dele por conta da música, trazer a galera junto com você, o *timing* ali também é importante. É o momento também que enfatiza muito o personagem. O *character* está presente ali a todo momento (7K Buck, 2023).

Vou pegar, como referência, um workshop que a gente teve com a Queen Buckhype onde ela deu o exemplo de uma latinha de refrigerante. Ela falou que o *get off* é como se fosse o seguinte: você agita uma lata de refrigerante, ela vai ficar cheia de gás. Se você abrir, ela vai expulsar tudo de uma vez o refrigerante, né? A gente passa algo semelhante com o nosso corpo e os nossos movimentos. A gente vai concentrando energia em lugares específicos do corpo, extremidades, membros, posições, posturas. A gente vai fazendo a energia fluir e ela vai sendo jogada através dos movimentos. Então, é por isso que é tão difícil, às vezes, ver se o dançarino está em *get off* mesmo, para quem está observando muitas vezes é mais sentido do que explicado. Às vezes, você vê um dançarino fazendo em *get off* e você fala “meu, ele está em *get off*. Porquê? Não sei, mas eu senti que ele está em *get off*” (Sonic, 2023).

Get off é aquela vontade que você tem e você coloca tudo numa coisa só, num movimento só, num momento só. Realmente, pra mim é como se eu estourasse, BUM. E as pessoas fazem isso em muitos momentos, de muitas maneiras diferentes. As pessoas querem padronizar o *get off* como: “se eu fizer vários *arms swings* com a maior agilidade e força, eu tenho o *get off*”. E não funciona assim. *Get off* é aquela explosão natural que você tem dentro de si, é a maior vontade que você tem. Pra mim, é muito mais esse sentimento de dentro pra fora, do que uma padronização de movimentos (Pitbull, 2022).

Puro *feeling*, se sentir para se expressar! Não tem como fingir o *get off*. É como conectar os fundamentos com você e sua energia, tudo se torna uma coisa só. *Get off* é energia na dança e *feeling*. Não tem a ver com um momento. *Get off* é o Krump como ele é: fundamentos, *character*, *feeling* (Xkillz, 2023).

Eu quis trazer esses relatos pois eles contam o que os *krumpers* sentem quando estão em *get off* e também como eles explicam esse conceito quando estão ensinando para seus *lil homies* ou alunos, ou seja, como isso é passado pela transmissão oral. Há esforços globais no Krump sobre qual a melhor didática para se transmitir e se fazer entender o *get off*.

Se vários *krumpers* associam o que eu poderia chamar, não de um momento da nossa dança, mas de um estado de execução da nossa dança ao sentimento da(o) dançarina(o), entende-se que o *get off* depende também de um estado interno, subjetivo. Contudo, não se alcança esse estado sem os fundamentos, musicalidade e *character*. Todas essas coisas são elementos da improvisação da(o) *krumper* que faz sua dança entrar em *get off*. Importante enfatizar que não se trata de descontrole ou um extravasamento puro como Burna (2024) aponta. Não é colocar para fora apenas por colocar para fora. O *get off* é uma técnica, mas que está associada a um estado de presença que atingimos na nossa dança. É como se fosse uma

conexão profunda com o momento e todos os elementos cênicos presentes na *session* ou na batalha, em que não precisamos pensar de forma racionalizada o que vamos fazer.

Dessa forma, não é em todo *round* que acontece o *get off*, pois não é sempre que conseguimos chegar nesse estado de presença. Portanto, ele é um produto do trabalho de improvisação da(o) *krumper* em cena, é somente por meio da improvisação que se chega em *get off*. Ele pode e deve ser treinado, mas está sujeito às circunstâncias momentâneas do *round*, depende das escolhas feitas em cena, das bases dialogando com a música, o público... tudo isso dará condições para que se chegue a um estado de energia e conexão tal que faz com que entremos em *get off*. Não chegamos a ele por via do pensamento, raciocínio, é algo instintivo do corpo, porém restaurado dos treinos, não é movimento por movimento. É como se o corpo adquirisse sua própria inteligência e percepção, que não precisasse do pensamento para decidir o que fazer, qual base, como usá-la. No *get off*, o corpo sabe exatamente o que fazer. A minha sensação é que mente e corpo se fundem. O *get off*, é um dos elementos que caracteriza a imprevisibilidade da improvisação no Krump.

Um exemplo de dançarina entrando em *get off* é Lady Jamsy Noizz no CFTK, em 2022 (ver QR Code). Nesse vídeo, é possível notar variações na intensidade da dança dela:



tem um momento em que ela desenvolve ideias com o tênis, mas, em certo instante sentido pela dançarina, ela simplesmente joga-o para o lado e libera a energia através das bases executadas de maneira explosiva e intensa. Ali, foi o ápice do *round*, que se encerra após esse momento. Nesse vídeo, também é possível ver como o público é um grande termômetro do *round* de

um(a) *krumper*: a reação das pessoas em volta sinalizou que ela estava em *get off*. Porém, é importante frisar: o *get off* não consiste necessariamente em movimentos rápidos ou grandes, na verdade, contém uma alta carga de energia sendo colocada para fora, mesmo que contenha pausas ou movimentos lentos e pequenos. O *get off* nem sempre acontece ao final do *round*. Kwalker (2022) diz que o *round* não é uma linha ascendente, mas circular, como se houvesse vários ciclos dentro dele em que a energia sobe e desce. Essa é uma ideia de Eyez *apud* REXX, 2020, que diz que o *get off* é um *looping*⁶⁴ do *feeling*.

Recapitulando, vimos ao longo da pesquisa que improvisação é a base da construção de performance no Krump e alguns dos elementos técnicos que constroem essa performance, guiando a tomada de decisão da(o) dançarina(o) em cena são: musicalidade, bases, fundamentos, e *character*. Como elemento cênico, a interação com o público, uma vez que o

⁶⁴ Aquilo que se repete várias vezes, indo e retornando ao ponto de partida.

Krump não foi criado para se dançar sozinha(o), ajuda na composição instantânea e na característica efêmera da performance no Krump.

E é esse caminho que leva ao estado de *get off*, o qual, lembrando a colocação de Xkillz (2023), “é o Krump como ele é”. É por isso que esse conceito tão nobre a essa cultura está neste capítulo do texto, porque sem *session* não existiria *get off*. Ele está fortemente relacionado aos primórdios do Krump, em que não havia tantas técnicas elaboradas, mas com muito sentimento pra extravasar. E então, trago mais um trecho da entrevista com FleshBonez:

Muita gente não entende isso, tem gente que dança o Krump executando. É por isso que eu falo que Krump só vai existir quando houver *sessions*. Tight Eyez fala que a *session* é pra você experimentar o que você faz em *lab*. Se você não tem *session*, você vai pra batalha apenas com execuções. A *session* é pra você confraternizar, mas é pra você experimentar o *material* que você treina. Na *session*, você não tem o compromisso necessariamente de ter que sobrepôr a sua técnica para acertar por estar batalhando com alguém. A batalha é muito técnica, não permite erros, a *session* é pra você curtir, é pra você experimentar aquilo que você treinou (FleshBonez, 2022).

Eu acredito que foi essa liberdade experimentada na *session* que possibilitou o desenvolvimento do *get off*. E que a improvisação é o ingrediente cênico principal que possibilitou que as(os) dançarinas(os) se sentissem livres naquele ambiente..

Mas, voltando nesse capítulo, em certo momento, 7K Buck sinaliza que a sua necessidade de usar *combos* está relacionada com o funcionamento de uma batalha, o momento de desempenho máximo no Krump. Ele é um dançarino que gosta de montar *combos* para levar para a batalha e criar *kill offs*, momento em que há o nocaute e o vencedor é revelado. Além disso, Pitbull refere-se à necessidade de finalizações quando estamos dançando. Essa necessidade está atrelada ao funcionamento de uma batalha. Por mais que a *session*, segundo Tight Eyez (2021b), mantém o Krump vivo, o *krumper* está sempre focado nas batalhas, a *session* é momento de preparação para a batalha, seu momento de glória. Então, no próximo capítulo, exploro o ambiente da batalha e os elementos que tem grande importância e até nasceram ali (ainda que estejam presentes na *session*), uma vez que eles decidem a vitória e a derrota e chegam a momentos com grande troca de energia com o público.

#PraTodosVerem: foto da autora com roupas pretas e o tronco corcunda, um dos braços esticado para baixo, punho fechado com força. O cabelo esconde o rosto. Ao fundo, um grupo grande de pessoas a observa, com expressões variadas. Um deles no canto inferior esquerdo exibe admiração e fala algo. Outro, ao lado esquerdo da autora, fala em um microfone.

A batalha está na essência do Krump, pois foi através dela que essa dança se originou. O Krump foi criado para isso. A batalha traz honra, traz respeito, reconhecimento, validação, poder, status e até autoridade dentro do Krump. Como explicado no capítulo 1, 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.

É importante ressaltar que o Krump não se resume em batalhas: Tight Eyez (2021b) já citou que o verdadeiro lar do Krump é a *session*. Nos eventos em que pude participar durante a pesquisa de campo, as batalhas tomavam a maior parte do tempo do evento. Hoje entendo que a maior parte das *sessions* não estará nos eventos, elas acontecem 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. Contudo, são os eventos que trazem visibilidade para o Krump, que reúnem diferentes galeras, diferentes *fams*. E todo evento precisa de batalha, porque é isso que nos dá sede de evoluir: subir no *ranking*, ganhar notoriedade.

A batalha carrega vários sentidos no Krump. 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, como visto no capítulo 1, 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, é comum que os dois batalhem entre si⁶⁵ para disputarem o reconhecimento dos demais, a palavra que vale mais.

No 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

⁶⁵ 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.

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 resistência física, chamada de *stamina* no Krump. Então, o propósito primário de batalhar deveria ser 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. Por isso, *krumpers* tem uma relação única com a batalha, porque vai muito além de quem dança melhor. A dança de uma pessoa em batalha está ligada à influência e reconhecimento da pessoa como representante da Cultura. 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 no Krump, em primeira instância, para nos divertir (embora isso possa acontecer), mas para representar algo que acreditamos e buscar nosso valor dentro do Movimento.

Entretanto, Oxy (2024) menciona batalhas mais descontraídas e descompromissadas, como aquelas que acontecem entre amigos - FleshBonez (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, 2021b).

Schechner (2012) 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, 2012, 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 o é para o rato” (Schechner, 2012, p. 102).

A batalha constitui elemento intrínseco da performance no Krump, pois ela cria o que Schechner (2012) 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 realismo⁶⁶ 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

⁶⁶ 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*.

temos que “matar” o oponente. E, para isso, usamos as bases e outras técnicas corporais avançadas.

E aí, podemos ver que o improviso no Krump é um jogo. Na batalha, 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, improvisar 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., na sua improvisação (CFTK, 2023). Jogamos com tudo o que está presente no momento.

Como visto no capítulo anterior, a música é eixo estruturante da improvisação no Krump. Todos os elementos do espaço afetam as escolhas da(o) dançarina(o) em cena, mas eles devem ser articulados à música, às bases e ao personagem. Todos esses aspectos devem conversar entre si e com a plateia para que o Krump aconteça. Na batalha, todas essas habilidades serão colocadas à prova, é o momento de levar os movimentos treinados em *lab* e testados em *session*, os quais o(a) dançarino(a) consolidou e se sente confiante para fazer (Oxy, 2024). Se na *session* o nível de pressão externa é menor, na batalha ele é maior pois é um lugar que a dança está sendo avaliada e cujo objetivo é que a técnica de um(a) sobreponha a de outro(a) (FleshBonez, 2013a).

Nos eventos de Krump, onde há torneios e campeonatos, com premiação e estrutura de seletivas, oitavas, quartas, semifinais e final, tem-se a figura dos(as) jurado(as) para medir o desempenho dos oponentes e definir quem vai para a próxima fase. Além disso, tem um tempo cronometrado (geralmente um minuto) para cada *round*. Para determinar o melhor julgamento das batalhas, Tight Eyez e Mijo delinearam sete critérios de avaliação do desempenho técnico de um(a) dançarino(a): *get off*, *travelling*, *character*, musicalidade, *timing*, *material* e *combos*. Essas sete regras não são seguidas à risca em todas as batalhas, porque, em algumas delas, não existe um ganhador ou perdedor (as batalhas-show, *street battles*, *call outs* ou batalhas informais, dentro das *fams*, por exemplo). Porém, apesar de existirem vários tipos de batalha, as sete regras são usadas como parâmetro padrão de avaliação do desempenho do(a) *krumper* em batalha.

Conforme discutido no capítulo anterior, *get off* é um estado alcançado pelo(a) dançarino(a) caracterizado pela sincronia de todas as bases com a música de forma simultânea. REXX (2020) reforça que o *get off* não deve ser algo previsível, mas vir de forma inesperada. Já o *character* é o personagem criado e incorporado pelo(a) *krumper* em cena que

apresenta a sua personalidade e expressividade autêntica nessa dança. Esse personagem deve ser autêntico e uma extensão de quem o(a) dançarino(a) é na vida real, ou seja, se relacione com algum aspecto do cotidiano dele(a). *Get off* e *character* requerem autoconhecimento e constante trabalho de experimentação, por isso é importante que o(a) dançarino(a) não se deixe inibir pela timidez durante o processo (Rexx, 2020).

Musicalidade são as relações que ele(a) cria com a música, de acordo com a intenção de seu personagem. *Material* é todo o repertório de movimentos criado por ele(a) a partir das bases e todas as técnicas do Krump, é como ele(a) combina elas. Tudo o que ele(a) apresenta na improvisação é *material*, pois é criado a partir das bases, ou seja, a partir de uma estrutura corporal e caixa de ferramentas previamente treinadas. *Material* são todas as ideias de movimentação pontuais que temos durante o improviso, nosso repertório pessoal. Por isso, todo *get off* é alcançado por meio do *material* que possuímos. É impossível dançar Krump sem *material*. E todos nós temos ideias enquanto estamos improvisando, elas aparecem o tempo todo, é algo inevitável (Rexx, 2020).

A partir de então, introduzo novas ideias importantes para o julgamento de uma batalha. *Travelling* são as técnicas usadas pelo(a) dançarino(a) para se deslocar pelo espaço da batalha em *character*. É como ele(a) direciona sua energia dançando pelo espaço e como usa seus movimentos para expressar para onde está indo (Rexx, 2020). *Timing* é o tempo de leitura dentro do improviso. Enquanto estamos executando ideias, aparecem grande quantidade de informações corporais em um intervalo de tempo muito curto. Durante a pesquisa de campo, eu observei que isso acontece por vários motivos. O primeiro é que o Krump é uma máquina de criatividade: as técnicas foram desenvolvidas para que nosso personagem emergja enquanto estamos dançando, as ferramentas servem ao propósito da expressão autêntica de quem somos. E isso acontece pela via da improvisação. Se ensaiamos uma sequência, isso dá menos margem para a criação pessoal em cena. Em segundo lugar, indo aos eventos de Krump, é notável o nível de adrenalina de quem está dançando. O Krump, por ser uma dança intensa e com forte carga de dramatização, faz com que muitas emoções aflorem no(a) dançarino(a) durante a sua improvisação. Essas emoções podem levar a vários lugares: ao *get off*, ao bom desenvolvimento do *character*, ao *spazz out*⁶⁷ (ou *Wild out*, onde o dançarino é dominado completamente pela emoção) ou pode fazer com que nos afobemos e a ansiedade domine o *round* (ao invés do *character*), não conseguindo impactar o público.

⁶⁷ Ver glossário.

O caminho que as emoções vão nos levar durante a improvisação depende de vários fatores: treinamento, *lab*, experiência/vivência em *session* e batalha, público que está presente no momento, tipo de evento, personalidade do(a) dançarino(a) e questões psicológicas individuais. Porém, o que o(a) ajuda a entender o que está acontecendo durante a improvisação, tomar consciência do que ele(a) está fazendo e qual caminho quer seguir é o *timing*. Para isso, é preciso um estado de presença para sentir cada momento da música e como quer controlar a energia da sua dança e do público durante o *round* (Xkillz, 2023).

Timing é importante para que o público entenda a movimentação e reaja ao que está acontecendo, trocando energia com o(a) dançarino(a). Então, o *hype* conta para o(a) *krumper* como sua dança chega ao público. Assim como o silêncio e a indiferença do público também podem comunicar e dar um *feedback* para quem está batalhando. A partir dessa troca, é possível decidir o que fazer em cada momento durante o *round*. É por meio do *timing* que fazemos a tomada de decisão em cena. E cada momento da música requer uma escolha, cada momento do *round* requer uma escolha (Rexx, 2020).

Para ilustrar, trago o exemplo desta dissertação. Em cada momento do texto, eu preciso primeiro perceber qual caminho a escrita está tomando e a partir daí para onde vou. Se eu começo a explicar um conceito, mas não desenvolvo bem o contexto dele antes de introduzi-lo, é possível que as pessoas que estão lendo não consigam ter a compreensão que eu quero passar. Se eu coloco uma ideia em capítulo desfavorável para que ela construa sentidos com o todo do capítulo, pode indicar um *timing* ruim. Se eu coloco-a em um parágrafo em que ela vai ganhar potência, mas explico-a de forma mais rápida do que ela merece, sem o devido aprofundamento que ela necessita, e parto para outra ideia cedo demais, eu comprometo o resto do texto por um *timing* errado na escrita.

Os *combos*, por sua vez, são “cadeias de movimentos conectados literais, subjetivos e/ou apenas performáticos” (FleshBonez; 7K Buck, 2021, p. 129), em outras palavras são combinações de *materiais*. Como já explicado no capítulo anterior, *combos* são associados à parte mais coreografada do *round*. Porém, agora temos condições melhores para entender uma série de fatores que influenciam na efemeridade de um *combo*, fazendo com que ele nunca seja executado da mesma forma em mais de um *round* e que, por mais que seja previamente ensaiado, não garante total controle e previsibilidade do *round* por parte do(a) dançarino(a): música, contexto, ambiente, público, *start off* e, principalmente, *timing*.

O *combo* tem um começo, meio e fim. O começo geralmente parte de um movimento-ação (*trigger*), que serve como gatilho ao puxar outra ação e, por conseguinte,

outra(s) ação(ões) até um movimento finalizador, que afirma toda a cadeia e potencializa o seu impacto no público (7K Buck, 2023). Quando o *combo* foi bem conectado com o resto do *round* e aconteceu no momento certo da música, a finalização dele pode levar a um *kill off*, a “beleza do Krump” pelo olhar de Tight Eyez (2021b).

O *kill off* é o acontecimento que define o ganhador de uma batalha. *Krumpers* referem-se a ele como o “*fatality*” do jogo, fazendo uma alusão ao icônico videogame Mortal Kombat, no qual existem golpes especiais de finalização que destroem o oponente com brutalidade e humilhação, mesmo quando a derrota já for certa e o oponente estiver atordoado (Miguel, 2022). Não é necessário um *kill off* para ganhar uma batalha, porém ele “mata” o *round*, é o seu ápice, ou seja, define o ganhador de forma imediata e sem dúvidas (7K Buck, 2023). Isso porque o *kill off* deixa o adversário sem capacidade de responder à altura, com o mesmo nível de pontuação (a não ser que o oponente responda também com um *kill off*). Uma boa finalização é muito importante para que o *material*, *timing* e musicalidade sejam pontuados e gerem o impacto na plateia. Sem uma boa finalização, o *material* perde sentido, e, assim, efetividade em conquistar o público; marcar a imposição e territorialidade do personagem e, então, a dominância sobre o oponente - objetivo final de toda a batalha (FleshBonez, 2015).

O *kill off* pode ser preparado nos treinos por um(a) dançarino(a) que planeja levar *combos* ou *materiais* com finalizações específicas para uma determinada batalha. Porém, é impossível garantir que o que foi treinado vai virar um *kill off* em cena. Isso porque ele depende de como os outros elementos serão construídos em tempo real (*timing* principalmente), o que requer interação da plateia, a música tocada no momento e o estado interno do competidor. Tudo isso é intrínseco à improvisação. O *kill off* não tem uma receita certa (Burna, 2024), uma combinação certa de comandos que garantirá o *fatality*. Toda batalha tem seu caráter efêmero e, por mais que possa ser treinado, o *kill off* ainda vai depender, em última instância, de fatores externos, que não dependem totalmente do(a) dançarino(a).



Em uma das experiências de campo, como no CFTK 2022, pude vivenciar um *kill off* de 7K Buck com Killa Xkillz⁶⁸:

<https://www.youtube.com/watch?v=CsMEfyn-1a8&t=5s>. Para trazer o *combo* com o boné, foi preciso treino sistemático e a uma escolha em

⁶⁸ 7K Buck é o seu personagem e a linha primária da sua *fam* em que é *big homie*. Porém, ele é *lil homie* na *fam* Xkillz e Killa marca o seu *spot* e colocação nessa segunda linhagem que participa. *Krumpers* tem a opção de escolher, em um tom, qual *fam*/linha querem representar e cada situação.

levá-lo para aquela etapa em específico do torneio, para aquele adversário em específico, em que entram as estratégias de batalha. Foi preciso que ele criasse o momento certo para executar tal *combo*, o que dependeu da sua habilidade improvisacional com todos os outros critérios de julgamento e da sua leitura musical. A música nos conta qual o momento de trazer o *character*, bases específicas, mudanças de velocidades e texturas, pausas, certo *material*, certo *combo* e o *kill off*. Se ele não consegue criar essa atmosfera, controlar sua energia e o *combo*, é executado muito cedo ou muito tarde, pode não acontecer o *kill off* e dar margem para o oponente superá-lo. Em suma, o *kill off* é o xeque-mate.

Por isso que, para conseguir um *kill off*, é preciso ter estratégia. A batalha é um jogo em que sua reputação está em risco, em que 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 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, 2021b, 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. É por isso que não

dá pra ser *krumper* dançando sozinho(a), porque trata-se de uma dança de comunidade, cuja essência é a batalha. 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.

Figura 31: Burna, CFTK 2023



Fonte: divulgação CFTK. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de mulher de pele clara e cabelos cacheados no centro de um grupo de pessoas com os braços esticados e cruzados na frente do corpo, com as mãos abertas e tensionadas. O rosto exibe semblante de força e agressividade. As pessoas em volta a observam gritando e exibindo expressões de admiração. Todos de roupa preta. Ao fundo, um letreiro em néon com os dizeres “Red Bull”.

Figura 32: momento do *kill off* de Hatkilla, CFTK 2023.



Fonte: divulgação CFTK. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de um coletivo de pessoas. O homem do meio, de bandana preta estampada, com o corpo inclinado levemente para trás, joelhos flexionados, rosto erguido para cima, uma das mãos, fechadas, encosta no rosto, enquanto a outra está erguida para cima. O resto das pessoas em êxtase, erguem os braços, pulam, um deles leva a mão no rosto, exibindo surpresa e admiração. A maioria usa roupas pretas e são homens, e há uma mulher de casaco vermelho no canto direito. Abaixo, no centro, um logo escrito “CFTK”.

Figura 33: Valkyrie, CFTK 2023.



Fonte: Divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de mulher com pintura facial azul turquesa e cinza, morde dois dedos de uma mão, rosto exibindo agressividade. A outra mão, à frente do corpo, está com dedos polegar, indicador e do meio esticados. Está vestindo um bustiê e calça larga escuros e tênis azul-claro e branco. Está com o tronco torto inclinado levemente para frente, joelhos flexionados. Tem pele um pouco clara, cabelos lisos, com algumas tranças. Atrás dela, um grupo de homens a observa. Um deles está ao seu lado, bem próximo a ela, a observando com admiração. Abaixo, no centro, um logo escrito “CFTK”.

Figura 34: Bhavyor, CFTK 2023



Fonte: divulgação. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: Foto de um homem de pele escura, calça jeans e camiseta preta, erguido acima de um grupo de pessoas, se segurando na viga do teto, ao mesmo tempo em que exibe uma expressão de loucura, força e agressividade. As pessoas o observam admiradas, erguendo os braços e gritando.

Figura 35: Young Pitbull vs Maddhulk, CFTK 2023.



Fonte: divulgação CFTK. Foto: Lord Jr.

#PraTodosVerem: foto de dois homens em uma “arena”. Um deles, de pele clara, camiseta preta e calça cinza, está com a cabeça erguida encarando ferozmente o homem de pele escura, bandana preta estampada, camiseta preta e calça marrom, que está à sua frente, que, por sua vez, está com as mãos na cintura olhando para baixo. Em volta da arena, há dois cones demarcando o espaço, no chão há um desenho e acima há um estandarte com franjas, pendurado, com o escrito LIBERTADORA. Ao redor da arena, várias pessoas assistem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: *AFTER BUCK*



#PraTodosVerem: foto da autora, com os cabelos soltos e roupa preta. Está em um palco com fundo preto e luzes roxas e brancas. Um dos braços esticado para baixo em jab, o outro flexionado, a mão aberta. O rosto está extremamente tensionado, como estivesse fazendo uma grande força, os olhos fechados. Ao seu redor, pessoas assistem fazendo expressões e caretas de admiração e exaltação.

After buck é o momento breve do *round* após a finalização de um certo *combo* ou *material* que funciona como um tempo de leitura (termo fundamental para entender o *timing*) para o público absorver o impacto desse *material* ou *combo* e isso ser pontuado (7K Buck, 2023). Esse *timing* faz toda a diferença para a troca de energia entre o/a dançarino(a) e a plateia, pois se aquele(a) traz informações em excesso, muito elaboradas e não constroi momentos diferentes no *round*, explorando movimentos simples, o *material* não é efetivo e não consegue produzir o efeito que se pretende. O *after buck* é como um momento de transição entre a finalização de um *combo* e o *get off* (Beast, s.d.). É um momento propício para evidenciar o *character* - pode-se usar um gesto ou um elemento específico do *material* executado em *looping*. O objetivo é enfatizar o poder do *combo* ou *material*, pontuando o *round* (pensando pelo lado do júri) e expandir o seu efeito na plateia, para que ela devolva essa energia para o/a dançarino(a) e ele possa partir para um *get off*.

Sendo assim, essas considerações finais têm o objetivo de, após finalizar o desenvolvimento do problema de pesquisa - como se dá a improvisação na construção da performance no Krump -, pontuar tudo o que foi escrito até agora, retomando alguns materiais trazidos durante todo o texto. A minha intenção aqui é amarrar toda a pesquisa para que a plateia (leitores) possa absorver todas as informações trazidas, de forma que estas consigam produzir sentido para aquela e, assim, após o término da leitura, possa sentir o efeito do grande *round* que foi essa dissertação. Para além disso, pretendo evidenciar aqui o meu *character* ao trazer percepções pessoais sobre tudo que vivenciei durante a pesquisa. Assim como o *after buck*, esse capítulo pretende ser mais breve, porém “efetivo” (termo comumente usado por *krumpers* ao avaliar o *round* de alguém). No entanto, ainda trago algumas citações para respaldar o meu posicionamento e também representar uma voz coletiva para o Movimento: que *krumpers*, ao lerem essas citações possam se identificar e se conectarem em Ubuntu.

Ao longo de toda a pesquisa, vimos que a improvisação do Krump é uma complexa articulação entre vários elementos corporais, os quais eu destaco: as bases/fundamentos, o *character* (ou personagem), a musicalidade, o *material*, *combos*, assim como suas finalizações (*kill off*), e o *get off*. Todos estes estão sujeitos aos elementos contextuais (ambiente) - *session*, batalha, *lab*, *hype*, música. E o Krump, sendo um movimento cultural,

tem esse contexto construído pelo sistema de crenças e filosofias, como as *fams*, e uma rede nacional e global que conecta os seus praticantes. Então, a performance nessa dança é atravessada por valores simbólicos dessa cultura que não são só corporais. Cito Fair Warning:

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, 2021b, 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. E 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, 2021b).

Temos então um sistema de pensamentos, filosofia, para alguns espiritualidade, dança e fisicalidade que formam a Cultura Krump. As informações nessa cultura foram difundidas pelo mundo pelos meios digitais, através dos mais de 30 dvds produzidos por Tight Eyez e outros criadores nos primeiros 10 anos de criação do Krump, pelas *fams* e pelos eventos locais. 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, onde é possível comprá-los. 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*.

É importante dizer que o método híbrido utilizado nessa pesquisa, a etnografia e autoetnografia, teve as suas limitações e vieses pessoais e eu gostaria de falar sobre isso. Durante a pesquisa de campo, as experiências que escolhi para coletar os dados, muitas vezes, envolveram pessoas com quem eu estava em contato direto na minha carreira no Krump. Então, muitos dados foram coletados na *fam* em que eu estava no momento e também através de outros *krumpers*, com quem tinha mais proximidade. Tentei abordar outros praticantes fora do meu círculo e eventos nacionais, como o CFTK. Mesmo assim, não consegui entrevistar todos os *big homies* do Brasil e nem ir a todos os eventos. Então, as informações coletadas são limitadas pelas experiências que eu consegui ter durante a pesquisa. Por isso, também, essa dissertação está sujeita à minha análise pessoal do que foi observado, assim como toda a pesquisa. Sendo assim, toda a pesquisa pode conter conflito de interesses. Foi de grande preocupação minha a forma de apresentar as informações coletadas nos eventos e nas entrevistas porque, possivelmente, contém pontos de discordância entre os *krumpers*. Contudo, acredito que as informações foram mais complementares do que opostas. O que é importante ressaltar é que os leitores e as leitoras não levem o que está nessa dissertação como verdade absoluta.

No Krump, há uma hierarquia predominante entre as gerações por meio do qual o conhecimento é transmitido, até certo ponto, de forma verticalizada. Tight Eyez, sendo o criador ativo dessa cultura até os dias de hoje, também se intitula inovador do Krump, o que significa que ele ainda está aperfeiçoando essa dança, principalmente nos aspectos técnicos. Apesar de ser autoridade no conhecimento, o que ele diz está sujeito, naturalmente, a várias interpretações diferentes de uma mesma coisa. Então, um *big homie* pode explicar algo criado

por Tight Eyez de uma forma diferente de outro *big*, assim como os *lil homies* aprendem de formas diferentes.

É importante dizer isso, porque presenciei durante a pesquisa prática muitos *krumpers* em estado de tensão, porque explicavam e entendiam tal técnica de forma diferente e isso se tornava um problema, pois partiam do pressuposto de que há uma ideia certa e uma errada. De fato, há o que Tight Eyez, sendo autoridade maior no Krump, divulga como certo e errado (vários DVDs, ele faz uma lista de coisas que nós *krumpers* devemos fazer e o que não devemos). Então, sim, o Krump tem regras e tem uma rigidez na preservação dessas regras. Porém, o que eu não ouvia nas experiências de campo, é que regras e ideias preconizadas estão sujeitas a mudanças com o passar do anos e sofrem alterações dependendo do contexto em que estão. O Krump é uma cultura viva e com isso, por mais que tenha uma autoridade que a criou e ainda cria e difunde as técnicas, ideias, regras, pensamentos e filosofias, toda cultura é um fenômeno coletivo e é construída coletivamente.

O Krump definitivamente é diferente daquele dia até hoje. Então, eu não posso dizer que criei o Krump. Eu estou criando o Krump, saca, mas hoje é um esforço universal. Eu não sou o único a colocar as minhas mãos no arado. Eu não sou a única máquina, eu não sou a única estrela, não sou o único empreendedor. O Krump ainda está sendo criado. (...) O Krump está criando. Agora, todos têm a mesma energia para criar. Sim, é uma troca, eu te ensino e você aprende como criar, isso é o que chamo de Krump (Tight Eyez, 2021b, tradução minha).

Sobre a corporeidade no Krump, essa pesquisa tentou explicar como a improvisação é o fundamento da performance nessa cultura. A improvisação é a forma corporal de comunicação e vinculação entre as pessoas. A *session* se formou pela improvisação, que por sua vez, solidificou o Krump (Tight Eyez, 2021b). A performance vista nas *sessions* e batalhas é construída pela improvisação, que, inclusive, é o método usado também nas *labs*.

Temos os treinos de repetição (*drills*) e temos as *labs*, em que experimentamos os movimentos treinados de forma improvisada em nossa dança, criamos o nosso próprio repertório. Então levamos essa bagagem para a *session* celebrar, extravasar e testar os movimentos e vamos para a batalha que é o ambiente de desafio no Krump. Ali vivenciamos uma grande pressão e estamos expostos(as) ao julgamento alheio.

Na *session* e na batalha, a improvisação é um **jogo de forças** que atravessa o corpo do(a) *krumper*. Ele(a) precisa jogar com as bases, com seu *character*, com a música, com o público, que dá sinais de que a energia do(a) dançarino(a) chegou até ele e responde com *hype*. O(a) dançarino(a) também joga com o oponente (com provocações e outros diálogos) e

com o espaço (usando *travelling*, por exemplo). O quanto esse jogo acontece de forma orgânica e natural em seu corpo, maior seu potencial expressivo e mais chance de vitória ele(a) tem. Mas, mais importante, talvez seja como sua dança consegue impactar as pessoas à sua volta porque essa é uma das maiores riquezas que vivenciei enquanto estive em campo: a troca de energia coletiva. E aqui eu digo enquanto *krumper*: quando entramos em êxtase ao ver alguém dançando ou quando não fazemos todo o barulho do mundo, mas aquilo nos toca fundo, fazendo arrepiar, é o que faz o Krump unir as pessoas. A sua capacidade de gerar afetações. E é por isso que toda a performance é construída pela improvisação: a dança é construída coletivamente no momento de encontro com as pessoas. Não dá para saber o que vai acontecer, por isso cada batalha é uma caixinha de surpresas. Por isso, a improvisação é o principal canal de comunicação e vinculação comunitária no Krump.

Por fim, eu gostaria de apontar alguns pontos promissores para pesquisa dentro da Cultura Krump, que é a didática. O Krump com sua pedagogia *Buck*, possui seus métodos de treino e disciplina que são propagados entre os(as) *lil homies* e aprendizes no geral, que tem se desenvolvido ao longo dos anos, adotando algumas práticas mais inclusivas na atualidade que abraçam melhor as dificuldades e particularidades de cada *lil homie*, quando eles(as) se deparam com a complexidade de técnicas e quantidade de termos. Os antigos dizem que a forma como aprenderam era mais árdua pela dificuldade de acesso à informação.

Além disso, alguns dizem que o Krump tornou-se mais flexível e menos agressivo com o passar do tempo⁶⁹. Vale relembrar as dualidades presentes nesta leitura de "agressividade". Isso reverbera na qualidade da performance dos(as) dançarinos(as) e diz da forma como as relações sociais dentro do Krump se davam na era *old school*. Mas o que eu gostaria de ressaltar nesse momento - foi o que observei durante o percurso dessa pesquisa - é que, hoje, essa dança está mais acessível no Brasil, pois temos mais professores que trazem outras formas de ensino diferentes do que se tem em uma *fam*. Tais pedagogias dizem respeito a um pensamento menos rígido e mais atento às particularidades de *lil homies* e alunos(as)⁷⁰.

Isso porque as relações sociais no Krump foram se transformando, uma vez que a Cultura se expandiu em vários lugares do mundo através do tempo, e cada lugar e tempo tem seu contexto social e político que atravessam todas as práticas de dança. Por exemplo, hoje o

⁶⁹ Rexx (2024) traz uma importante discussão sobre no vídeo https://www.youtube.com/watch?v=-dzKRnV_ouE.

⁷⁰ Alguns autores que trazem a ideia de outros fazeres educativos em danças afrodiáspóricas são Cristiane Dias (2019), que traz uma perspectiva afrocentrada do ensino do Hip Hop resgatando a sua história de resistência, e Daniel Costa (2018), que propõe uma didática descolonial a partir das festividades presentes nas danças populares brasileiras.

Movimento tem mais consciência coletiva de que ser mulher no Krump tem as suas particularidades. Contudo, muita coisa ainda precisa ser combatida e o Krump, como parte da sua filosofia, precisa sempre estar questionando, pesquisando e evoluindo a sua pedagogia. Porque isso vai reverberar na construção da nossa performance

A minha carreira no Krump continua ativa e em contínua transformação. A escrita desse texto demorou quase três anos e muitos eventos aconteceram no percurso que moldaram a minha visão e relação com o meu corpo *krumper* hoje. Muitos desses acontecimentos estão se desenrolando na comunidade Krump mundial enquanto finalizo essa dissertação. Provavelmente se desdobrará em contribuições e mudanças nessa Cultura, que é diferente de quando surgiu. Terminando dizendo que a mudança é a grande beleza de uma cultura com uma história turbulenta, mas de resistência. E que essa adaptabilidade em um mundo de transformações constantes é valiosa.

Espero me sair bem no CFTK deste ano, 2024, e que eu possa contribuir para o registro e performances da história do Krump no Brasil. Para além da carreira de dançarina, desde que comecei a praticá-lo, eu escrevi e produzi projetos que tentaram trazer essa dança para a minha cidade, Uberlândia, e venho percebendo que as pessoas aqui têm se interessado cada vez mais pelo Krump. Ainda que, há tempos já conheçam, tento resgatar e inserir *sessions* aqui. Nas *fams* pelas quais eu passei, sempre me engajei em produzir encontros, organizar o trabalho interno, propor questões que fazem os *krumpers* refletirem e isso significa problematizar o óbvio, sair da caixinha. Essa dissertação será o maior trabalho acadêmico já escrito sobre Krump, até o momento, e poder divulgar isso nesse meio é algo extremamente gratificante e inovador, porque pouquíssimas pessoas conhecem esta dança no contexto das universidades, academias e escolas de dança, pois o Hip Hop dance e o Breaking predominam nestes espaços. Vale ressaltar que, apesar de muitos *krumpers* não acharem relevante esse trabalho, pois estão imersos no fazer artístico, reconheço a importância coletiva e social de ocupar este lugar com uma dança negra, latina, potente, libertária e que fortalece as identidades.

REFERÊNCIAS

1K. Language V1 (vídeo), s.d. **The Beast Camp World-Class Dance Training**. Disponível em: www.thebeastcamp.com . Acesso em: 01 out. 2023.

1K. Instagram, 12 jul. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CumdID2AIh6/>. Acesso em: 13 mar. 2024.

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.

20 KILLZ. (Álbum). **Krump is not Hip Hop: Part 1**. California: 2018. Disponível em: <https://20killz.bandcamp.com/album/hiphop-is-not-krump-part-1>. Acesso em março de 2023.

BARROS, Daniela. **Educação, Resistências e Tradição Oral**: a transmissão de saberes pela oralidade de matriz africana nas culturas populares, povos e comunidades tradicionais. 2017. 217 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

BEAST. Character Development 101 V4: Finale (vídeo), s.d. **The Beast Camp World-Class Dance Training**. Disponível em: <https://www.thebeastcamp.com/camp301>. Acesso em: 27 mai. 2024.

BEAST. After Buck, s.d. **The Beast Camp World Class Training**. Disponível em: <https://www.thebeastcamp.com/camp301>. Acesso em: jul. 2024.

BEUTLER, Dário; TEIXEIRA, Adriano. **As complexidades da cibercultura em Pierre Lévy e seus desdobramentos sobre a educação**. In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2015. p. 514-523. <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2015.514>

BIANCHINI, Henrique. Hip-Hop Dance: um recorte da utopia. In: SILVA, Ana Cristina Ribeiro (Org). **Laboratório Hip-Hop: Arte, Educação, Batalha - Cia Eclipse e Convidadas(os) e suas anDANÇAS**. Campinas: LiteraRUA, 2021. p. 39-43.

BIANCHINI, Henrique. O nome “Hip Hop Dance”? 3 set. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yhUvgpKE_DQ. Acesso em: jun. 2023.

BURNA, Bruna Andrade. **[Sobre a cultura Krump: aspectos gerais]**. Jitsi Meet, 6 de março de 2024. Entrevista concedida a Taís Ferreira Rodrigues.

CAMARGO, Giselle Guilhon Antunes.. Antropologia da Dança: ensaio bibliográfico. In: CAMARGO, G. G. A. (Org.). **Antropologia da Dança I**. 1ed. Florianópolis: Editora Insular, 2013.

CAVALCANTE, Kellison Lima. Fundamentos da filosofia Ubuntu: afroperspectivas e o humanismo africano. **Semiário De Visu**, Petrolina - PE, v. 8, n.2, p.184-192, 2020. <https://doi.org/10.31416/rsdv.v8i2.52>

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

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

CONFRATERNIZAÇÃO KRUMPERS (CFTK). 12ª edição, 2024, São Paulo.

COSTA, Daniel Santos. CORPO-FESTA: uma proposta poético-político-pedagógica no contexto da educação básica. **Rascunhos**, Uberlândia - MG, v.5, n.3, p.110-130, dez. 2018. <https://doi.org/10.14393/issn2358-3703.v5n3a2018-07>

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.

CRUSH. Usquare Krump: Hype (Legendado). Canal One Walk Crew. **YouTube**, 22 de setembro de 2019a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BOP0gPgYc-o>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

CRUSH. Usquare Krump: Get off (Legendado). Canal One Walk Crew. **YouTube**, 22 de setembro de 2019b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dhoPKP2rwiC>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

CRUSH. **What is “OG”?** 28 jul. de 2022. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CgiuAs-rAeC/?img_index=1. Acesso em: jul. 2023.

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.

DANTAS, Mônica Fagundes. Ancoradas no corpo, ancoradas na experiência: etnografia, autoetnografia e estudos em dança. **Urdimento**, Florianópolis - SC, v.2, n.27, p.168-183, dez. 2016. <https://doi.org/10.5965/1414573102272016168>

DIAS, Cristiane Correia. **A Pedagogia Hip Hop: consciência, resistência e saberes em luta**. 1 ed. Curitiba: Appris, 2019.

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.

EVERYTHING REMAINS RAW. Direção: Moncell Durden. Estados Unidos: Moncell Durden, 2013. 1 filme (80 min), son., color.

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

FERRY, Ângela. **Defensoria passa a adotar ferramenta para inclusão em postagens nas redes sociais**. 11 abr. 2021. Disponível em: <https://antigo.pi.gov.br/noticias/defensoria-passa-a-adotar-ferramenta-para-inclusao-em-postagens-nas-redes-sociais/>. Acesso em: outubro de 2024.

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. **[Sobre a cultura Krump]**. Online, 21 de janeiro de 2023. Entrevista concedida a Taís Ferreira Rodrigues.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **Organização| Krump técnicas básicas /Avançadas**. 3 de abril de 2014b. Disponível em: <http://mayckonphylosophy.blogspot.com/2014/04/1-organizacao-krump-tecnicas-basicas.html>. Acesso em: 7 de julho de 2023.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **Importância do Character segundo Antix**. 09 maio 2014a. Disponível em: <http://mayckonphylosophy.blogspot.com/2014/05/importancia-do-character-segundo-antix.html>. Acesso em: 8 de julho de 2023.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **Krumptionary**. 16 de julho de 2011. Disponível em: <https://mayckonphylosophy.blogspot.com/2011/07/krumptionary.html>. Acesso em: 6 mai. 2024.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **A importância do kill off**. 12 ago. 2015. Disponível em: <https://mayckonphylosophy.blogspot.com/2015/08/a-importancia-do-kill-off.html>. Acesso em: 7 mai. 2024.

FLESHBONEZ, Mayckon Almeida. **Os quatro níveis de criatividade (by Eyex)**. 22 out. 2019. Disponível em: <https://mayckonphylosophy.blogspot.com/2019/10/os-quatro-niveis-de-criatividade-by.html>. Acesso em: 26 out. 2023.

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. **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-uma-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.

FORTIN, S. Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística. **Revista Cena**, Porto Alegre, n. 7, p. 77-88, 2009.

FREITAS, Vanilto Alves de. **Para uma cidade habitar um corpo**: proposições de uso do espaço urbano e seus acréscimos na formação do artista cênico. 2011. 117 f. Dissertação

(mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Artes. 2011.

FROST, Everett; HOEBEL, Adamson. **Antropologia Cultural e Social**. São Paulo: Cultrix, 1976.

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>

HALLOWDREAMZ, Brian Henry. **Krumping is language**. Palestra dada para o TEDx TALKS, New York, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=K62SPbT_yNQ&t=52s. Acesso em: 17 set. 2023.

IDANCEBZ. **What’s The Difference between “KRUMP” & “CLOWNING” Dance?**. 21 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CmcZjQXrAJS/>. Acesso em: 16 de março de 2023.

JACKSON, Jonathan David. Improvisation in African-American Vernacular Dancing. **Dance Research Journal**, Cambridge, vol. 33, n. 2, p. 40-53, 2001. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1477803>. Acesso em: ago. 2023. <https://doi.org/10.2307/1477803>

KEALIINOHOMOKU, Joann W. Une anthropologue regarde le ballet classique comme une forme de danse ethnique. **Nouvelles de danse**, Bruxelas, n. 34/35, p. 47-67, 1998.

KILLAH, Ridule. C-Walk: os passos [ímpares] dos Crips. **Zona Suburbana**, Mauá, 11 ago. 2017. Disponível em: <https://www.zonasuburbana.com.br/c-walk-os-passos-impares-dos-crips/>. Acesso em: jun. 2023.

KONKRETE. **I AM**. YouTube, 6 nov. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kli-qtv7AYA>. Acesso em: abr. 2024.

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.

LAPLANTINE, François. **La Description Ethnographique**. Paris: Nathan Université, 2000.

LOPES, Nei; SIMAS, Luiz Antonio. **Filosofias africanas: uma introdução**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.

LEWIS, Charlene. **Graffiti Tags**: Explore the Modern Art Form of Graffiti Tagging. 29 jul. 2022. Disponível em: <<https://artincontext.org/graffiti-tags/>>. Acesso em: 3 ago. 2023.

MIGUEL, João. Lista de Fatalities Mortal Kombat 11. **Nerdgamer**, 18 nov. 2022. Disponível em: <https://nerdgamerjf.com.br/2022/11/18/lista-de-fatalities-mortal-kombat-11/>. Acesso em: 6 mai. 2024.

MADDHULK, Bruno Duarte. Language e Jabs (vídeo). **Pacote de aulas Krump**. Google Drive, 2021.

MELO. King of the Ring II: Lady Stain vs Destiny. **YouTube**, 11 dez. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zlmGxMHCP7U&t=223s>. Acesso em: 13 mar. 2024.

MORALES, Wilson. *Rize: An Interview with Dragon, Tight Eyez and Lil C* (17 jun. 2005). Disponível em: <http://www.blackfilm.com/20050617/features/rizeinterviews.shtml>. Acesso em: 15 mai. 2023.

MOZARF. **Street Wakanda**. França: Bandcamp, 2019. 1 álbum digital, 16 músicas, 59min22s. Disponível em: <https://morfmuziik.bandcamp.com/album/street-wakanda>. Acesso em: jan. 2024.

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.

OLIVEIRA, Carlos de. O que é melodia? Aprenda tudo sobre esse fundamento da música. **Cifra Club**, 7 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.cifraclub.com.br/blog/o-que-e-melodia/>. Acesso em: mar. 2024.

OXY. **YouTube**, 30 jul. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/shorts/2Bg_WU76JK8. Acesso em: 10 mar. 2024.

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.

PÉ NA ORELHA EP54: “Urban”: primeiras considerações. Entrevistados: Frank Ejara, Nice Estrela e Hugo Oliveira. Entrevistadores: Henrique Bianchini e Tati Sanchis. São Paulo, Henrique Bianchini e Tati Sanchis, junho de 2020. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/3PtGSbhUNyFYptknANqAxx>. Acesso em: out. 2024.

PITBULL, Vinicius Oliveira. **[Sobre a cultura Krump]**. Online, 3 de outubro de 2022. Entrevista concedida a Taís Ferreira Rodrigues.

PITBULL, Vinicius Oliveira; Lord Jr. **Instagram**, 26 set. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CxqzDIImJA1T/>. Acesso em: 12 mar. 2024.

PLAYA. What are the technical and emotional barriers of "Krump Music Now" and "Krump Music in the old days"? **Instagram**, 17 de maio de 2023. Disponível em:

https://www.instagram.com/p/CsVUehirF35/?hl=pt-pt&img_index=1. Acesso em: 13 mar. 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.

RACIONAIS MC'S; GUINETO, Almir. Mãos. In: RACIONAIS MC'S. **Tá na chuva**. São Paulo: gravadora desconhecida, 2009. 1 álbum. Faixa 7 (3min30s).

REXX. Inside my studies the 7 how to win a battle (Krump) just some information. **YouTube**, canal NBHTFW, 26 out. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=lK6hkk_JU3A. Acesso em: 13 abr. 2024.

REXX. KRUMP TOPIC PT1: is toxic behavior krump! **YouTube**, canal NBHTFW, 21 de janeiro de 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-dzKRnV_ouE. Acesso em: set. 2024.

RIZE. Direção: David LaChapelle. Estados Unidos: Lionsgate, 2005. 1 DVD (84 min), son., color.

RODRIGUES, Jhonatan. 15 discos de Gangsta Rap que você deve ouvir. **Raplogia**, Brasil: 4 nov. 2018. Disponível em: <https://raplogia.com.br/15-discos-de-gangsta-rap/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

SAVAGE KULTURE. Battle Rounds. In: SAVAGE KULTURE. **Wwiii**. New York: Savage Kulture Music Group, 2013. 1 álbum digital. Faixa 8 (2min46s).

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: an introduction**. New York & London: Routledge, 2006.

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

SHAKE CITY 101. Direção: Mark St. Juste. Los Angeles: UTV, 2003. 1 DVD (85min), son., color.

SHO TYME. **Freestyle & Identity**. Instagram, 11 de janeiro de 2021. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CJ7NEAZpSZw/>. Acesso em: 5 out. 2023.

SILVA, Ana Cristina Ribeiro. **Dança de Rua: do ser competitivo ao artista da cena**. 2015. 297 f. Dissertação (Mestrado em Artes da Cena) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2014.

SILVA, Ana Cristina Ribeiro. **Um diálogo possível entre Cultura Hip Hop e a educação somática: a criação de procedimentos coadjuvantes para os artistas das danças Breaking, Hip Hop dance e Krump**. 2021. 200 f. Tese (Doutorado em Artes da Cena) – Instituto de Artes,

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2021. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/1235443>. Acesso em: 1 maio 2023.

SONIC, Eric Rabelo. [Sobre Krump]. Online, 11 set. 2023. Entrevista concedida a Taís Ferreira Rodrigues.

TIGHT EYEZ. **Entrevista Tight Eyez ft Lay Zhang**. Tradução: One Walk Crew. In: YouTube, 1 de março de 2021a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=n-K1FFrjgFg&t=448s>>. Acesso em: 8 jul. 2023.

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

TIGHT EYEZ. Workshop 1 _ MAKE NOIZE KZ. Canal Playa Beats. **YouTube**, 19 mar. 2020a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dvP8gKnR2jE&t=171s>> . Acesso em: 5 jul. 2023.

TIGHT EYEZ. **Art of Buckness & 4 levels of musicality (2 in 1)**. Kreative Network by Eyex Program, 2020b. Disponível em: <<https://sellfy.com/kreativenetwork>>. Acesso em 10 jan. 2024.

TIGHT EYEZ. Krump Basics & Foundations with TightEyex. Canal Krump, Inc. **YouTube**, 3 de junho de 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nbdMybIgt1o>>. Acesso em: 11 jul. 2024.

TWIGGZ, Jun Sato. **How important is the word “Fam” for our Krump Movement?** 8 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CqxdkSDv632/>. Acesso em: 4 jul. 2023.

VANSINA, Jean. A Tradição Oral e sua Metodologia. In: KI-ZERBO, Joseph (Org.) **História Geral da África I: Metodologia e Pré-História da África**. Brasília: UNESCO, p. 139-166, 2010.

VELOSO, Abraão. **Tecnologia Ancestral Africana: Símbolos Adinkra**. 16 de ago. 2022. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/tecnologia-ancestral-africana-simbolos-adinkra/>. Acesso em: 3 ago. 2023.

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

XKILLZ, Maycon Ramos. Instagram, 2 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C1mWbSDr0GT/>. Acesso em: 10 mar. 2024.

ZOMIGNANI, Andrea Peterson. Memória muscular envolve repetição e tem o sistema nervoso como principal ferramenta. Entrevistadora: Alessandra Ueno. **Jornal da USP**, São Paulo, 26 de abril de 2023. Entrevista concedida à Radio USP. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=631859>. Acesso em: 4 de ago. 2023.

APÊNDICE - Roteiro de entrevista

1. O que é o movimento Krump pra você?
2. O que define um *krumper*?
3. Quais são as características do movimento Krump no Brasil?
4. Qual a diferença entre técnica, base e fundamento?
5. Como são as formas de treino e aprendizagem no Krump?
6. O que é o *character*?
7. O que é o *get off*?
8. O que consiste na linhagem de uma *fam*?
9. Como você entende o improviso dentro do Krump e porque a coreografia não é tão comum na prática de krump?
10. Qual a diferença entre técnica, base e fundamento?
11. Como você entende a musicalidade no Krump?
12. Quais são os momentos de um *round*?
13. O que é *kill off*?
14. Como você entende a espiritualidade no Krump?



#PraTodosVerem: foto da autora com roupas pretas, jaqueta jeans, tênis branco e cabelo solto. Um dos braços está erguido e flexionado ao lado da cabeça, com a mão fechada. O outro braço solto ao lado do corpo. Uma das pernas está erguida à frente, com o joelho flexionado. O olhar está sério e determinado, a boca cerrada com uma leve tensão. Atrás dela, paredes destruídas e grafitadas, árvores e folhas e plantas no chão.