HIP-HOP É UM ESPORTE DE CONTATO: tretas no rap e a teoria da fantasia de Gregory Bateson[1]

HIP-HOP IS A CONTACT SPORT: rap beef and Gregory Bateson's fantasy theory

Mário A. O. M. Rolim[2]
Guilherme Souto[3]

Resumo:
Este ensaio tem como objeto as tretas entre artistas de rap, que envolvem músicas, declarações midiáticas e reações de críticos, comentadores e fãs. Estudamos o conflito musical entre Drake e Kendrick Lamar de 2024 pela lente da cibernética, especificamente através da teoria da fantasia e da brincadeira de Gregory Bateson. Analisamos vídeos de reação à treta disponibilizados no Youtube e destacamos expressões faciais, gestos e frases usadas pelos youtubers para identificar enquadramentos psicológicos que são construídos, processos metacomunicativos e deslizamentos ou confusões inerentes à comunicação ou à cognição a partir das proposições de Bateson.

Palavras-chave: *rap; estética; cibernética; comunicação; fantasia.*

Abstract:
This essay focuses on feuds (or beefs) between rap artists, which involve diss tracks, media statements, and reactions from critics, commentators, and fans. We examine the 2024 musical conflict between Drake and Kendrick Lamar through the lens of cybernetics, specifically drawing on Gregory Bateson's theory of fantasy and play. We analyze reaction videos about the feud available on YouTube, highlighting facial expressions, gestures, and phrases used by YouTubers in order to identify constructed psychological framings, metacommunicative processes, and the slippages or confusions inherent in communication or cognition, based on Bateson's propositions.

Keywords: *rap; aesthetics; cybernetics; communication; fantasy.*

1. Introdução

Tretas, tensões e o surgimento de violência física estiveram no horizonte de expectativas desde o início do rap, que começou a ser identificado em "meados da década de 1970 no [bairro do] South Bronx na cidade de Nova Iorque como parte do Hip-Hop uma cultura juvenil afroamericana e afrocaribenha composta de grafite, *breakdancing* e rap" (ROSE, 1994, p. 2, tradução nossa). Na época, o Bronx se recuperava de anos de abandono do poder público, empobrecimento, proliferação de gangues juvenis e violência policial (CHANG, 2005). O surgimento do Hip-Hop envolveu (entre outros fatores) uma tentativa de canalizar as formas

[1] Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Comunicação E Experiência Estética" no 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.
[2] Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: marioaugusto199301@gmail.com.
[3] Graduando em Jornalismo pela UFPE. E-mail: gsouto79@gmail.com.

de acúmulo e liberação de tensão para outros propósitos, integrando um esforço amplo de pacificação das gangues. Contudo, na época em que os astros das festas eram os DJs e os dançarinos de *break*, como apontou Chang (2005, p. 113, tradução nossa), "se uma festa não estava sendo animada [pelo DJ], a violência sempre estava à espreita". Muitas vezes, batalhas entre grupos de dança serviam para resolver brigas entre grupos. "Às vezes uma dança era o suficiente para acertar a treta, às vezes a dança gerava mais treta" (CHANG, 2005, p. 116, tradução nossa).

Entre o fim dos anos 1970 e o início dos anos 1980, o destaque passou a ir para os MCs (mestres de cerimônia) ou rappers, que também realizavam batalhas em que o objetivo era se vangloriar ou deslegitimar o adversário, ainda que inicialmente em tom mais brando e bem-humorado, como é notável no documentário "Wild Style[4]" (1983). Em meados da década de 1980, artistas como Roxanne Shanté em Nova Iorque e Ice-T em Los Angeles impulsionaram transformações nos códigos de conduta das batalhas, que passaram a ser mais agressivas e ganhas na base de *punchlines* e insultos (IANDOLI, 2019). Nesse período, foi gestado o rap *hardcore*, um conjunto de estilos de rap (consciente, *gangsta*, *drill*, *trap* etc.) pautados pela dureza nos gestos, na sonoridade e nos contextos retratados (Autor, 2023).

Historicamente, uma das formas de legitimar o rap *hardcore* tem sido a sua capacidade de representar cenários escanteados pela mídia *mainstream* em um estilo realista. O rapper Chuck D, do grupo Public Enemy, costumava dizer que o rap era a "CNN informal" ou "nosso canal de TV invisível[5]". Já Ice Cube e Eazy-E, do N.W.A., relataram que seu grupo não deveria ser rotulado como *gangsta* rap, e sim *reality* rap[6], já que "é sobre o que realmente acontece[7]". Esse critério de autenticidade (Autor, 2018) pautado em "se manter real" não deixa de ser curioso, já que, pelo viés dos Estudos de Performance (aos quais nos filiamos), uma performance no rap (show ao vivo, gravação em disco, *freestyle*, entrevista etc.) ou em qualquer outro gênero artístico é "simultaneamente 'real' e 'construída'" (TAYLOR, 2013, p. 28). "A autenticidade deve sempre ser *performada* para ser reconhecida e aceita como tal" (RODMAN, 2012, p. 186, tradução nossa).

Assim, o rap se configura como um caso interessante para análise. Por um lado, ele não deixa de ser valorizado dentro de parâmetros da doutrina estética moderna, como

[4] Disponível em: < https://youtu.be/H3n5zaUoecI >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[5] Disponível em: < https://quoteinvestigator.com/2014/02/11/cnn-black/ >. Acesso em: 17 nov. 2025.
[6] Disponível em: < https://x.com/icecube/status/1837219524757823827?s=20 >. Acesso em: 17 nov. 2025.
[7] Disponível em: < https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1994-08-05-ca-23722-story.html >. Acesso em: 17 nov. 2025.

originalidade, experimentação, capacidade de compor uma obra coesa e individualidade – Kendrick Lamar, inclusive, é talvez o mais valorizado na história do rap nesse sentido[8].

Por outro lado, muitas vezes as histórias de atividades criminosas levam não só à riqueza e à fama, mas também a acusações sérias. Porém, o processo de Drake não foi a primeira tentativa de judicializar o conteúdo de canções de rap. Segundo o projeto de pesquisa "Rap On Trial"[9], criado por professores de direito das universidades de Richmond e Georgia, nos EUA, cerca de 700 processos criminais no país utilizaram letras de rap. O uso das letras nos tribunais parte de uma narrativa que toma a escrita do rapper como autobiográfica, pendendo a balança para uma interpretação mais literal da arte.

O caso abordado da treta entre Kendrick Lamar e Drake, onde o californiano foi consensualmente tido como vencedor[10], demonstra particularmente bem essas linhas difusas entre realidade e fantasia. Após a disputa, Drake submeteu uma ação judicial contra a Universal Music Group, alegando que a empresa promoveu "Not Like Us" com o conhecimento que a faixa tinha conteúdo difamatório contra Drake. A juíza responsável pelo caso decidiu, em outubro de 2025, que a letra da música representa uma "opinião sem respaldo legal" que "não criaria no ouvinte a expectativa de fatos concretos[11]".

Como se vê, trata-se de um gênero artístico em que as fronteiras entre a dureza da realidade e o lirismo da ficção são continuamente borradas[12]. Nesse sentido, o rap se mostra um ótimo objeto para debates voltados à Estética na Comunicação, área em que os pesquisadores frequentemente investigam a diferenciação tênue entre os domínios da ficção e da realidade, ou a distinção entre experiência cotidiana e experiência estética (GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA, 2010; CARDOSO FILHO; DUARTE; MENDONÇA, 2016; GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA, 2006; ALMEIDA, CARDOSO FILHO, 2020). Geralmente, esses debates são ancorados na Filosofia, através de autores como Jacques Rancière, Hans-Ulrich Gumbrecht, Walter Benjamin ou John Dewey, que costumam tratar a

[8] Disponível em: < https://www.npr.org/sections/therecord/2018/04/16/602948758/kendrick-lamars-damn-wins-historic-pulitzer-prize-in-music >. Acesso em: 17 nov. 2025.
[9] Disponível em: <https://www.rapontrial.org/>. Acesso em: 18 fev. 2026.
[10] Disponível em: < https://www.npr.org/2025/02/12/g-s1-48276/kendrick-lamar-super-bowl-game-winner >. Acesso em: 19 fev. 2026.
[11] Disponível em: < https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2025/10/09/processo-de-drake-contra-kendrick-lamar-por-difamacao-e-rejeitado-pela-justica-americana.ghtml >. Acesso em: 19 fev. 2026.
[12] Como argumentou Gilbert Rodman (2012), as letras escritas por artistas de gêneros associados a grupos minoritários (principalmente negros) são historicamente sujeitas a uma assunção de veracidade maior. Artistas brancos que operam dentro de gêneros como rock, country e folk possuem mais liberdade para escrever composições de conteúdo ofensivo, violento ou politicamente incisivo e serem tidos como performando a partir de um eu-lírico. Esses fatores sociais afetam as metacomunicações envolvidas no consumo de performances de rap, assim como ocorre em outros gêneros artísticos.

experiência estética como próxima da experiência cotidiana, mas distinta em termos qualitativos ou de intensidade.

Ainda que essas perspectivas se aproximem do tema deste ensaio e nos informem, decidimos explorar a questão por outra abordagem teórica: a cibernética. Mais especificamente, a de Gregory Bateson, polímata estadunidense que transitou entre a Comunicação, a Psicologia, a Antropologia, a Biologia e a Ecologia. Na diferenciação entre três tendências de configuração do objeto científico da comunicação feita por Eduardo Duarte (2010, pp. 90-91), Bateson estaria no terceiro tipo, que considera a "comunicação como toda e qualquer manifestação de troca de informações", envolvendo não só intersemioses entre humanos, mas também "trocas simbólicas que não se restringiriam a ações entre seres vivos, já que podem ocorrer também [...] entre máquinas" ou entre humanos e máquinas. Ainda que a dispersão de objetos envolvida nessa perspectiva possa ter seus problemas (RÜDIGER, 2022), a perspectiva de Bateson nos parece interessante por combater o antropocentrismo tão persistente nas ciências humanas, além de propor uma visão ecológica das relações entre indivíduos e ambientes que se mostra urgente na crise climática atual (HARRIES-JONES, 2016; CESARINO, 2022).

Mais especificamente, dialogamos com a teoria da brincadeira, da ameaça e da fantasia de Bateson (2025, p. 199), para quem essas ações seriam caracterizadas por uma espécie de anomalia lógica em que "as ações [...] não denotam o que denotariam as ações que elas representam". Acreditamos que essa teoria pode ser útil para lidar com as fronteiras borradas entre ficção e realidade e com a confusão entre enquadramentos que são tão presentes no rap, em especial no âmbito das tretas (*beefs*) entre rappers.

A análise deste ensaio focará na treta recente entre os rappers Kendrick Lamar e Drake (Autor, 2025), e principalmente nos deslizamentos de enquadramentos presentes nos vídeos de *react*/comentário produzidos ao longo da treta por diferentes *youtubers*/canais: Scru Face Jean, Path Reacts, DJ Akademiks, Kai Cenat, Jay Black, The Needle Drop, Justine Lugo, Aleea's Precious Life, RDC Live, Popcast, Rap Latte e FD Signifier. O recorte centrou em canais dos EUA e na variedade de público, com alguns desses canais/criadores tendo 10 milhões de seguidores e outros apenas 50 mil. Também buscamos trazer vídeos de mulheres, considerando que o rap é um gênero predominantemente masculino.

2. Bateson e sua teoria da brincadeira e da fantasia

Sempre à procura de padrões que conectam comportamentos de diferentes tipos de organismos, Bateson tinha uma abordagem transversal em relação a objetos de pesquisa,

buscando respostas sobre o desenvolvimento da comunicação humana em ações de diversas espécies de animais, como golfinhos, cachorros e gatos. Um dos textos em que essa abordagem surge de maneira mais fascinante é "Uma teoria da brincadeira e da fantasia", publicado na coletânea "Rumo A Uma Ecologia da Mente" (Bateson, [1972] 2025).

Basicamente, Bateson (2025, p. 198) especula que um estágio importante na evolução da comunicação é a capacidade de responder de forma automática "aos signos do humor do outro e torna-se capaz de reconhecer o signo como um sinal [...] em que se pode confiar, desconfiar, falsear, negar, ampliar, corrigir etc." É a partir daí que teriam surgido fenômenos que associamos aos humanos como a linguagem, a empatia e a identificação. Contudo, a questão não é tão simples, já que mesmo entre os humanos "a compreensão de que sinais são sinais está longe de ser completa" (idem.), e há outras espécies de mamíferos capazes de algum grau de metacomunicação, ou seja, comunicações sobre as relações comunicativas.

Para Bateson, isso se mostra em fenômenos como a brincadeira, a fantasia e a ameaça, que teriam funcionamento parecido. Neles, os animais (inclusive os humanos) conseguem emitir algo como "isso é brincadeira", o que indicaria que "as ações que vamos realizar agora não denotam o que denotaram as ações *que elas representam*", enquanto na ameaça "as ações denotam outras ações, mas são diferentes delas. O punho cerrado da ameaça é diferente do soco, mas refere-se a um soco possível no futuro" (BATESON, 2025, pp. 199-200).

Esta capacidade de realizar metacomunicações é importante para os animais não-humanos, já que eles não têm acesso à comunicação (digital) através da linguagem. Contudo, eles são dotados (como os humanos) de formas icônicas ou analógicas de comunicação, como a paralinguagem e a comunicação cinestésica[13], que se manifestam em "movimentos corporais, tensões involuntárias de músculos[...], mudanças de expressão facial, hesitações, alterações no ritmo da fala ou do movimento, irregularidades na respiração" (BATESON, 2025, p. 372). Para Bateson, a maior parte da metacomunicação é feita através dessas formas icônicas/analógicas.

Entretanto, isso traz um entrave, já que esse tipo de comunicação estaria ligado ao que Bateson chama (a partir de Freud) de "processo primário", ancorado no inconsciente, onde "não há tempo verbal, negação simples ou marcador modal. A ausência de negação simples [...], muitas vezes, [...] obriga os organismos a dizer o oposto do que querem dizer para transmitir a asserção de que querem dizer o oposto do que estão dizendo" (BATESON, 2025, p. 165). Um exemplo interessante vem da comunicação canina:

[13] O termo vem da palavra "cinestesia", comum em áreas como os Estudos de Dança, que designa a sensação de equilíbrio e de movimento do próprio corpo e do corpo dos outros.

> Dois cães se aproximam um do outro e precisam trocar a mensagem: "Nós não vamos brigar". Mas a única forma de mencionar a briga na comunicação icônica é mostrando os dentes. Então é necessário que os cães descubram que a menção à briga é apenas exploratória. Eles devem explorar o que significa mostrar os dentes. Assim, eles precisam começar uma briga, descobrir que nenhum dos dois pretende matar o outro e, só então, poder ser amigos (BATESON, 2025, p. 165).

Essas "ausências" seriam compensadas no processo secundário, associado à consciência e à comunicação verbal. Para Bateson (2025), a separação entre fantasia/ameaça/brincadeira e não-fantasia é função do processo secundário. Isso faz da brincadeira/fantasia/ameaça uma combinação dos processos primário e secundário. No inconsciente, mapa e território (ou mensagem e o que ela denota) "são igualados; no processo secundário, eles podem ser discriminados. Na brincadeira, eles são tanto igualados quanto discriminados" (BATESON, 2025, p. 204).

Por conta disso, o reconhecimento de algo como brincadeira/fantasia/ameaça depende de enquadramentos e contextos, que são metacomunicativos, dando instruções ao receptor sobre que mensagens podem ser incluídas ou excluídas em determinado quadro, e diferenciando classes de comportamentos. Em casos como os sonhos, "é omitida a mensagem emolduradora (por exemplo, a expressão 'como se'), e a metáfora ou a fantasia é narrada ou encenada de uma maneira que seria adequada caso a fantasia fosse uma mensagem direta" (BATESON, 2025, p. 209). Nessa proposta, os enquadramentos são psicológicos, mas, como o autor trabalha com uma epistemologia que não separa mente e corpo como no cartesianismo, entende-se que os enquadramentos designam também certas posturas, contrações e relaxamentos de músculos específicos, liberação de certos hormônios etc.

A arte e a experiência estética nos parecem diretamente ligadas a esses temas. Para Bateson (2025, p. 422), "assim como a comunicação cinestésica e a paralinguística foram elaboradas na forma de dança, música e poesia, a lógica do sonho [ancorada no processo primário] foi elaborada como teatro e arte". Portanto, a arte é alicerçada na comunicação icônica, combinando distintos níveis mentais (BATESON, 2025). Por isso, ela precisa de enquadramentos para ser reconhecida como tal. "No teatro, o público é informado pela cortina e pela moldura do palco que a ação sobre o palco é 'só' uma peça. De dentro dessa moldura, diretor e atores podem tentar envolver o público em uma ilusão de realidade tão aparentemente direta quanto a experiência do sonho" (BATESON, 2025, pp. 421-422).

Mas os enquadramentos não são fixos ou têm sua apreensão garantida, e vem daí a importância das mídias e materialidades (como a cortina e a moldura do palco) no processo de

metacomunicação. Mesmo assim, esses processos são marcados por uma série de mal-entendidos, como exploraremos a seguir.

3. Tretas No Rap, Comunicação E Metacomunicação

As tretas são um terreno fértil para pensar a metacomunicação, pois são repletas de regras não–escritas que fazem parte do "*rap game*" — um campo metafórico, que evoca o "jogo" da vida criminal e um conjunto de regras esportivas. Os códigos de conduta das batalhas de rima e a ética *hustler* se combinam, colocando as tretas de rap num lugar entre uma guerra de gangues e uma partida de *wrestling*, mas travada com gesto, imagem e palavra.

Um exemplo é o verso de Kendrick Lamar na canção "Control" (2013): "And that goes for Jermaine Cole, Big K.R.I.T., Wale / Pusha T, Meek Millz, A$AP Rocky, Drake / Big Sean, Jay Electron', Tyler, Mac Miller / I got love for you all, but I'm tryna murder you niggas[14]". A implicação não é que Kendrick vai *literalmente* tentar matar os rappers mencionados. Dentro da perspectiva batesoniana, trata-se de uma espécie de mistura entre a ameaça e a brincadeira: por um lado, é uma ação (performance musical) que denota outra ação (agressão), mas é diferente dela; por outro, é uma ação que representa (ficção, fantasia) outra ação (agressão) sem denotar a mesma coisa que ela.

Como indicamos, trata-se de uma anomalia lógica, e por isso não deveria ser uma surpresa o fato de Drake ter se ofendido com a canção. Em entrevista para a *Billboard*, o canadense respondeu: "soou como um pensamento ambicioso pra mim. [...] Eu sei bem que Kendrick não vai me assassinar, em qualquer plataforma que seja[15]". Mais tarde, Drake relatou que encontrou Lamar cinco dias depois do lançamento da canção e que "foi só amor. [...] Eu quase queria que ele tivesse chegado lá com aquela agressividade porque eu meio que perdi um pouco de respeito pelo sentimento do verso. Se é mesmo 'foda–se todo mundo' então precisa ser 'foda-se todo mundo'. Não pode ser só pela metade[16]". Mais tarde, essas respostas foram tidas por comentadores de rap como FD Signifier como um sinal do afastamento de Drake dos ideais do rap, já que ele tinha "tirado a intenção de Kendrick do contexto[17]".

[14] "E essa vai pra Jermaine Cole, Big K.R.I.T., Wale / Pusha T, Meek Millz, A$AP Rocky, Drake / Big Sean, Jay Electron', Tyler, Mac Miller / Eu amo todos, mas eu tô tentando matar vocês, negos". Tradução nossa. Disponível em: < https://youtu.be/xufJHc2EdBA >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[15] Disponível em: < https://www.nme.com/news/music/drake-240-1258786 >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[16] Disponível em: < https://www.vibe.com/music/music-news/drake-talks-kendrick-lamar-control-verse-182024/ >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[17] A fala vem aos 50min25s de vídeo. Tradução nossa. Disponível em: < https://youtu.be/AEsf7QmIJTQ >. Acesso em: 4 fev. 2026.

O uso da palavra "contexto" aponta para um problema de metacomunicação. No rap, uma série de elementos e signos costumam ser usados de forma metacomunicativa em um contexto de tensão entre artistas, sendo um dos mais comuns a referência à treta se manter "na cera" (*on wax*), numa alusão ao processo de gravação sonora em tubos de cera, indicando que as agressões permanecem no âmbito musical.

Um exemplo clássico é a faixa "Hit' Em Up" (1996) de 2Pac, lançada em meio à sua treta com a gravadora nova-iorquina Bad Boy Entertainment, em especial o rapper The Notorious B.I.G. 2Pac rima: "Bad Boy murdered on wax and killed / Fuck with me and get yo' caps peeled, you know, see"[18]. Ou seja, o assassinato dos membros da Bad Boy aconteceria dentro dos limites da música – o termo media uma ameaça que é construída e desarmada na mesma frase. Contudo, 2Pac e B.I.G. foram assassinados pouco depois (em 1996 e 1997, respectivamente), ainda que por outras pessoas (até hoje não se sabe quem).

A referência à cera apareceu em várias outras letras de rap antes e depois[19] da treta entre 2Pac e B.I.G. Por certo ângulo, a própria frequência com que a referência à cera aparece em letras de rap (seja em tretas ou não), assim como os alertas de veteranos do rap de que as tretas devem se manter no âmbito da música que aparecem esporadicamente (como Ice Cube durante a treta entre Kendrick Lamar e Drake em 2024[20]), dão certa razão a Drake. A linha entre ameaça e agressão, fantasia/brincadeira e "realidade" não parece firme.

Mas há outras formas de realizar mensagens metacomunicativas no âmbito das tretas de rap para além das letras. Gestos, símbolos, tons de voz, materiais de divulgação, batidas musicais e estilos de cantar podem executar a metacomunicação.

No fim da já citada "Hit 'Em Up", por exemplo, 2Pac retorna para uma seção falada, onde ele continua suas ameaças contra Biggie e outros rappers nova-iorquinos, mas fora do *beat*. Assim, o rapper também foge do enquadramento, levando suas ameaças para um campo aparentemente mais sério, pois aqui elas não estariam sob o guarda-chuva do rap.

A capa do *single* "Friendly Fire" (2025), uma *diss track* (canção de desrespeito) do rapper britânico Skepta direcionada ao americano Joyner Lucas, apresenta um punho em chamas similar ao golpe "*Shoryuken*" do videogame de luta *Street Fighter*. Na condição dae ameaça, a imagem é tanto aviso quanto golpe — um soco pictórico para indicar que a própria

[18] "Bad Boy assassinado na cera e morto / Brinque comigo e seja escalpelado, veja". Disponível em: < https://youtu.be/41qC3w3UUkU >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[19] Disponível em: < https://www.therightrhymes.com/on-wax/ >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[20] Disponível em: < https://www.complex.com/music/a/markelibert/ice-cube-drake-kendrick-lamar-battle-beef >. Acesso em: 4 fev. 2026.

faixa é o soco, em contradição com o título, que significa "fogo amigo". Skepta também reitera na canção que quer manter a treta "dentro do rap" para não "pegar um caso", gíria usada no Hip-Hop anglófono em referência a ser indiciado por algum crime.

FIGURA 1 – Capa do *single* "Friendly Fire"
FONTE – Divulgação

As metáforas de combate físico e referências ao boxe, basquete e *WWE* se acumulam ao longo dos anos, como a estética de artes marciais do Wu-Tang Clan; *disses* temáticas de boxe como "2nd Round K.O." (1998) de Canibus[21]; e o uso de termos como *jabs* e *blows*, vindos do boxe[22], para descrever tretas. Além disso, vários artistas comparam o rap a um "esporte competitivo" (como Drake[23]) ou "esporte de contato" (como Havoc[24] e Ice Cube[25]).

A comparação é reveladora, já que o termo "esporte de contato", usado para esportes associados à virilidade como basquete e futebol, designa modalidades em que existe um enquadramento (legal) para que contatos aconteçam entre os jogadores, por vezes tão ríspidos que seriam considerados agressões fora do âmbito esportivo. Contudo, dentro daquele enquadramento, são tolerados ou até incentivados e apreciados.

Essa discussão do Hip-Hop como compondo um enquadramento nos aproxima dos Estudos de Performance (SOARES, 2023), termo que designa o estudo das "muitas práticas e eventos [...] que envolvem comportamentos teatrais, ensaiados ou convencionais/apropriados para a ocasião" (TAYLOR, 2013, p. 27), assim como a epistemologia que permite enxergar eventos diversos *como performances*. Nesses Estudos, a questão das trocas metacomunicativas, ou seja, dos limites do enquadramento, são cruciais, em uma análise que não é estanque, afinal

[21] Disponível em:<https://youtu.be/z63cQKWlDgQ > Acesso em: 4 fev. 2026.
[22] Disponível em: < https://www.complex.com/music/a/complex/biggest-hip-hop-rap-feuds >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[23] Disponível em: < https://youtu.be/mmsasEoupO4 >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[24] Disponível em: < https://www.ft.com/content/d51b41fc-755d-453d-847f-ac468fa013fc >. Acesso em: 4 fev. 2026.
[25] Disponível em: < https://www.timescolonist.com/entertainment/hip-hop-is-a-contact-sport-ice-cube-on-rap-battles-diss-tracks-big3-league-8628584 >. Acesso em: 4 fev. 2026.

ao tratar de performance estamos lidando com uma atividade "simultaneamente 'real' e 'construída'" (TAYLOR, 2013, p. 28). Nessa perspectiva, a performance "luta pela eficácia, não pela autenticidade" (TAYLOR, 2013, p. 41) ou por um princípio de realidade.

Ou seja, não entendemos as declarações, imagens e encenações que evocam agressões feitas no âmbito do rap como literais ou tão "reais" como as que ocorrem fora desse campo, e sim como elementos de performances artísticas, partes de uma *persona*, ou como mecanismos metacomunicativos próprios da brincadeira e da ameaça. Informados por essa lente epistemológica, reconhecemos que as linhas entre brincadeira/fantasia e realidade inevitavelmente se turvam, e o que é considerado uma fuga do enquadramento numa situação pode não ser em outra. O que não significa que não existam limites nesse meio.

O rapper Ja Rule mencionou a mãe, a ex-mulher e a filha de Eminem na *diss* "Loose Change" (2003), quebrando a regra não-dita do rap de não mencionar parentes. Eminem respondeu em "Like Toy Soldiers" (2004): "There's a certain line you just don't cross and he crossed it / I heard him say Hailie's name on a song and I just lost it / It was crazy, the shit went way beyond some Jay-Z and Nas shit"[26].

A escolha de palavras de Eminem foi pertinente. O "cruzar a linha" estabelece uma fronteira, um território onde valem certos códigos de agressão (este seria a "parada Jay-Z e Nas", em referência à treta entre os dois nova-iorquinos que havia acontecido no início dos anos 2000). Nos termos de Bateson, a ideia de Eminem do que é Hip-Hop inclui certas mensagens (a treta de Jay-Z e Nas) e exclui outras (trechos da *diss* de Ja Rule).

As "linhas" do Hip-Hop só existem na medida em que são cruzadas e refeitas. Reiterando o ponto anterior sobre Drake, entendemos que nas tretas de rap os mal-entendidos e deslizamentos de enquadramento como esse não são necessariamente anomalias ou hipocrisias dos interlocutores, mas parte integral da comunicação.

Tretas de Hip-Hop tendem a escapar para a realidade, muitas vezes na forma de disputas territoriais: em 2018, num show do rapper Pusha T em Toronto, cidade natal de Drake (que estava envolvido em uma treta com Pusha), alguns frequentadores jogaram garrafas no palco, o que gerou uma briga entre seguranças e o grupo, que tentou derrubar a grade de contenção. Em 2025, quando perguntado sobre sua treta com Drake, Pusha respondeu que voltou a Toronto

[26] "Tem uma certa linha que você não cruza e ele cruzou / Eu ouvi ele dizer o nome da Hailie e não suportei / Foi doido, a merda foi além de uma parada Jay-Z e Nas". Tradução nossa.

depois do ocorrido e "nada aconteceu"[27] – sugerindo que, se Drake fosse uma ameaça séria, ele não teria saído da cidade ileso.

Este caso demonstra como dinâmicas territoriais associadas a comportamentos de gangues vazam para as tretas de Hip-Hop. O ato de pisar no território do outro ao mesmo tempo acaba convidando à retaliação e questionando a própria ausência de violência. É como se fosse uma mensagem metacomunicativa perguntando "vamos ficar só na ameaça/fantasia/brincadeira mesmo?".

4. Mal-Entendidos Metacomunicativos Na Treta Entre Kendrick Lamar E Drake

Como foi dito, a análise focará na repercussão da treta entre os rappers Kendrick Lamar e Drake, uma das mais notórias da história do rap, que, apesar de ter suas origens em 2013 (após o verso de Lamar em "Control"), se concentrou em um período de 44 dias em 2024 e envolveu nove *diss tracks*: "Like That" (música de Future e Metro Boomin com um verso de um minuto de Kendrick) no dia 22 de março; "Push Ups" e "Taylor Made Freestyle" (Drake) no dia 19 de abril; "Euphoria" (Kendrick) no dia 30 de abril; "6:16 In LA" (Kendrick), "Family Matters" (Drake) e "Meet the Grahams" (Kendrick) no dia 3 de maio; "Not Like Us" (Kendrick) no dia 4 de maio; e "The Heart Part 6" (Drake) no dia 5 de maio.

Esta treta é singular por vários motivos. Em primeiro lugar, nenhuma treta tinha gerado tanta legitimação comercial *e* cultural: gerando milhões de dólares de receita[28], centenas de milhões de *streams*[29] e múltiplos *Grammys* para Kendrick[30].

Em segundo lugar, o conflito opôs dois rappers ainda no auge e com estilos bem diferentes: Lamar é tido como o último artista *mainstream* a se encaixar nas tradições do rap consciente – voltado para o comentário social e político – e do rap *gangsta* – estilo associado a seus "padrinhos" Dr. Dre e Snoop Dogg e seu ídolo 2Pac; já Drake é visto como menos político, mais voltado para o sucesso comercial do que para o reconhecimento artístico, de estilo camaleônico, e ancorado em critérios de autenticidade mais flexíveis. Isso possibilitou tipos específicos de narrativas, estratégias de ataque, enquadramentos e investimentos afetivos.

[27] Disponível em: < https://www.billboard.com/music/rb-hip-hop/pusha-t-drake-what-did-i-miss-just-not-for-me-1236021290/ >. Acesso em: 5 fev. 2026.
[28] Disponível em: < https://www.forbes.com/sites/conormurray/2024/12/13/kendrick-lamars-diss-tracks-vastly-outearn-drakes-as-feud-generates-15-million-in-revenue-billboard-says/ >. Acesso em: 5 fev. 2026.
[29] Disponível em: < https://hmc.chartmetric.com/kendrick-lamar-vs-drake-diss-tracks-streaming-success/ >. Acesso em: 5 fev. 2026.
[30] Disponível em: < https://www.grammy.com/news/kendrick-lamar-not-like-us-wins-song-of-the-year-2025-grammys >. Acesso em: 5 fev. 2026.

Em terceiro lugar, a treta se desenrolou em um ecossistema midiático mais veloz do que as tretas famosas dos anos 1990 e 2000, que tinham meses e até anos entre uma *diss* e outra. A circulação pela imprensa Hip-Hop (rádios, revistas e programas de TV) dá lugar aos *fandoms* perenemente *online*, aos *reacts*, às *fake news* e aos *streamings*.

Uma das formas como essas impressões ficam mais perceptíveis são justamente os *reacts*, seja ao vivo em plataformas como o *Twitch* ou em vídeos publicados no *YouTube*. Como pontuou Thiago Pimentel Lima (2019, p. 101), *reacts* são compostos por "um fluxo de considerações feitas de maneira espontânea em que as performances do corpo agregam significância (e apelo afetivo) ao material", atuando como uma espécie de "pós-crítica [...] conectada às novas práticas de consumo e escuta musical" (LIMA, 2019, p. 103). De modo geral, essa é uma das características que fazem os *reacts* se encaixarem bem num gênero como o rap, em que a escuta frequentemente envolve a troca coletiva de interpretações e impressões sobre canções, seja a nível das cenas locais de Hip-Hop ou a nível global em *sites* como o *Genius*. Como demonstrou Van der Saand (2021, p. 110), os *reacts* também exercem uma função pedagógica e de troca de conhecimento que é crucial no Hip-Hop, e "evocam sentidos de pertencimento que reivindicam lugares e reforçam valores", promovendo uma escuta em co-presença.

Em nosso acompanhamento da treta entre Drake e Lamar, frequentemente recorremos a vídeos de *react* para comparar nossas avaliações com a de outros ouvintes, descobrir referências específicas presentes nas letras ou ter o prazer da escuta compartilhada - em um típico consumo de audiovisual em rede, como defende Juliana Guttmann (2021), em que o contato não é somente com "a obra", mas com materiais interligados que compõem redes, como vídeos de *reacts*, *memes*, paródias, comentários etc.

Os *reacts* e transmissões ao vivo também tiveram um papel importante no desenrolar da própria treta. Drake ocasionalmente faz transmissões na *Twitch* ou se junta a *streamers* famosos[31]. Na noite de lançamento de "Family Matters" e "Meet the Grahams", Drake pediu para o *streamer* Kai Cenat (que tinha 10 milhões de seguidores na *Twitch*[32]) continuar ao vivo para que reagisse a "Family Matters"[33]. Além disso, Lamar e sua equipe retiraram a obrigação

[31] Disponível em: < https://www.complex.com/music/a/eric-skelton/drake-iceman-ive-stream-album-rollout >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[32] Disponível em: < https://streamscharts.com/news/kai-cenat-10m-twitch-followers >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[33] Disponível em: < https://www.tiktok.com/@vrewls/video/7364975195536362794 >. Acesso em: 9 fev. 2026.

de pagar direitos autorais para usar suas canções em *reacts* e *streamers*, o que foi prontamente seguido por Drake e sua equipe[34].

Certamente, seria possível observar a repercussão da treta no público em outros formatos, mas acreditamos que os *reacts* permitem notar os deslizamentos de enquadramentos de uma maneira mais imediata e através da gestualidade, ao contrário de uma crítica musical em formato tradicional, que seria escrita, mais ponderada, sem tanta margem para "afetações". Dessa forma, pudemos analisar não só textos, mas também expressões consternadas, pausas bruscas, sorrisos morrendo, sobressaltos repentinos etc.

O primeiro tipo de deslizamento, que ocorreu em vários dos *reacts* (assim como episódios de *podcasts*, rodas de conversa repercutindo a treta etc.) analisados, relacionou as ações da briga entre os rappers a um esporte de luta. A faixa "Meet the Grahams", em particular, lançada 20 minutos após "Family Matters", de Drake, foi interpretada repetidamente como o momento em que Kendrick deu um "nocaute"[35] no canadense.

Alec Septien, numa transmissão para o canal *TheNeddleDrop*, usou o termo"*Slam down*"[36] para se referir a "Meet the Grahams". O termo é usado no *WWE* para descrever um movimento de finalização, quando um lutador levanta o oponente e o arremessa contra o tatame.

O termo escolhido ao mesmo tempo se encaixa e contrasta de maneira interessante com outras reações: em uma transmissão com vários homens negros que compõem o canal *RDC*, pelo menos dois falam que Lamar "tirou as luvas"[37] no meio de "Meet the Grahams". Trata-se de uma expressão anglófona relacionada ao boxe, representando um momento em que alguém golpeia com a intenção de machucar, saindo das regras[38]. Ela dá o título ao *react* do canal *Aleea's Precious Life*[39] (no qual a jovem Aleea reage junto a seu pai) para "6:16 In LA", e aparece no vídeo sobre "Meet the Grahams". Já no vídeo[40] sobre "Not Like Us", eles comentam que a treta parece uma luta de boxe em que Drake é o lutador que já perdeu, mas se recusa a jogar a toalha.

[34] Disponível em: < https://www.newsweek.com/kendrick-lamar-drake-remove-copyright-diss-tracks-1897859 >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[35] Trecho aparece aos 50min35s. Disponível em: < https://youtu.be/Aa67div3u-o >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[36] Trecho aparece aos 17min. Disponível em: < https://youtu.be/xoPpSebEEFg >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[37] Falas vêm aos 3min15s de vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/UXb-BVJ2WW8 >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[38] Disponível em: < https://dictionaryblog.cambridge.org/2025/06/04/the-gloves-are-off-idiomatic-phrases-from-boxing/ > Acesso em: 9 fev. 2026.
[39] Disponível em: < https://youtu.be/TzVDMvCEPlY >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[40] Disponível em: < https://youtu.be/2EZgYm7B2v4 >. Acesso em: 9 fev. 2026.

Com exceção do último vídeo, as menções às luvas aparecem em meio a sorrisos, suspiros, risos e gritos de euforia. É esse tipo de empolgação ligado à brutalidade dos golpes e à saída do enquadramento dado pelas regras do esporte que parece ser evocado pelo *youtuber* JayBlack[41], que, durante o *react* para "Euphoria", clama por mais violência: "tirem as luvas! Sem mais tapinhas de amor!".

Outras referências do boxe também foram usadas. Na reação a "Push Ups" de *Scru Face Jean*, o *youtuber* pausa a música e diz: "Drake subiu no meu conceito [...] [Drake] teve que ir e pegar todo mundo. Eu respeito muito mais quando o cara tá levando uma surra de todo mundo, levanta e diz, HA! Sai de mim! E começa a lançar socos"[42], em referência aos vários ataques via *disses* e redes sociais que Drake sofreu de Rick Ross, Kanye West, Future e Metro Boomin após o lançamento de "Like That".

Mas nem todas as referências a lutas são ligadas à alegria e empolgação, ou pelo menos não sem ambiguidades. Em sua reação a "Euphoria", o *streamer* Kai Cenat alterna entre pequenos pulos de alegria na cadeira, mexidas de cabeça firmes ao som do *beat*, mãos no rosto para esconder a vergonha, bocas abertas de surpresa e dentes à mostra em sinal de dor. Depois de tentar resumir o porquê de Kendrick estar ganhando a treta por 10 segundos, Kai abandona a análise e grita: "levaaaaaanta, Drake[43]!!! Drake, levanta!", como se estivesse vendo um lutador para quem torce ser nocauteado.

FIGURA 2 – Kai Cenat reagindo a "Euphoria"
FONTE – *Youtube*/Reprodução[44]

[41] A fala vem aos 3min20s. Disponível em: < https://youtu.be/EDT-vU4zRTE >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[42] Trecho aparece aos 2min. Disponível em: < https://youtu.be/3Jpl3vkcX3E >. Acesso em: 10 fev. 2026
[43] Trecho aparece aos 6min30s. Disponível em: < https://youtu.be/YHlPNMGwgBs >. Acesso em: 9 fev. 2026.
[44] Disponível em: < https://youtu.be/YHlPNMGwgBs >. Acesso em: 9 fev. 2026.

O grito de Kai Cenat demonstra que os deslizamentos de enquadramento dos quais estamos falando aqui são modulados por emoções ou investimentos afetivos. Deslocamentos para um mesmo enquadramento (no caso, o boxe) podem ser dotados de valência positiva ou negativa a depender da filiação da pessoa a um lado ou outro da treta. Isso também pode afetar a gestualidade, o tom de voz e outros modos de comunicação. No caso de Kai Cenat, sua reação ao longo da canção parece conflituosa, como se ele quisesse motivos para julgar Drake como vencedor, mas não conseguisse fazê-lo por conta do engajamento com "Euphoria", a ponto de jurar e repetir que não está mentindo antes de elogiar Kendrick.

Essa modulação emocional fica mais evidente no segundo tipo de deslizamento de enquadramentos, que remete a tiroteios e armas de fogo. Um dos exemplos mais interessantes aparece numa transmissão de DJ Akademiks, *streamer* que era defensor fiel de Drake[45]. Enquanto ouve um trecho de "Not Like Us", Akademiks comenta: "Drake, você tem que atirar nele. Você tem que atirar nele, eu sinto muito. [...] Não… eu tô brincando. Drake tem que ir na quebrada do Kendrick e gravar um vídeo". Nas duas frases Akademiks usa o termo "*shoot*", que significa tanto atirar quanto filmar algo. As fronteiras da brincadeira/ameaça se borram no nível da interpretação e do vocabulário.

Outras expressões como "*taking shots*" (dando tiros) e "*warning shots*" (tiros de aviso)[46] aparecem no react de Aleea a "Push Ups". Os termos estabelecem um paralelo direto entre o tiro que sai da arma e uma rima que é direcionada a outro rapper. O "dar tiros" parece descrever um ataque que não é letal, mas que *ameaça* disparos futuros. E há casos em que o deslizamento remete a armas ainda mais potentes, como os títulos do próprio vídeo de Aleea e de Scru Face Jean[47] que anunciam que Drake soltou uma "bomba nuclear".

Os deslizamentos que evocam a violência tomam uma forma mais extrema quando passam a enquadrar Kendrick como vilão de narrativas de horror, principalmente o bicho-papão. A associação veio atrelada frequentemente à canção "Meet The Grahams", estruturada na forma de cartas aos membros da família de Drake (os Graham do título), cantadas sob um *beat* esparso com notas agudas de piano que lembram as trilhas sonoras de filmes de John Carpenter como "Halloween" (1978). Nesse sentido, Touré Neblett chamou "Meet the

[45] Naquele ano, Akademiks foi considerado pela revista *Complex* (especializada em Hip-Hop) a segunda personalidade mais influente da mídia Hip-Hop estadunidense, atrás apenas de Kai Cenat. Disponível em: < https://www.complex.com/music/a/dimassanfiorenzo/hip-hop-media-power-ranking-2025 >. Acesso em: 10 fev. 2026.
[46] Trecho aparece aos 16min19s. Disponível em: < https://youtu.be/CnK0yu5_zjA >. Acesso em: 10 fev. 2026.
[47] Disponível em: < https://youtu.be/3Jpl3vkcX3E >. Acesso em: 10 fev. 2026

Grahams" de "música ótima, mas macabra", e a comparou a um filme de Jordan Peele[48], ator e cineasta negro conhecido pelos filmes de terror, além de chamar Kendrick de "Dexter", em referência ao seriado homônimo protagonizado por um *serial killer*.

Voltando à questão de como o investimento emocional dos *youtubers* afeta a sua reação às canções, é interessante notar também o contrário do que foi apontado. Se anteriormente indicamos *reacts* de fãs de Drake relutantemente parecendo gostar de *disses* de Kendrick, também é possível identificar reações de pessoas mais favoráveis a Lamar se assustando com trechos de suas canções, como se assistissem a filmes de terror.

Um ótimo exemplo é a *youtuber* Justine Lugo, que, ao ouvir a abertura de "Not Like Us", que começa com Kendrick falando "*sshhh*, eu vejo gente morta", em referência ao filme de terror "O Sexto Sentido[49]", olha assustada para o lado, dá um riso nervoso e diz "eu tô assustada!"[50], provavelmente pelo efeito prolongado de ter ouvido "Meet The Grahams" na noite anterior. Mesmo ouvindo o *beat* dançante de "Not Like Us" logo depois, Lugo parece aflita ao longo da canção inteira.

FIGURA 3 – Justine Lugo reagindo a "Not Like Us"
FONTE – *Youtube*/Reprodução

Já o canal *Path Reacts* mostra uma *streamer* que estava viajando para Taiwan durante os últimos dias da treta e resolve fazer um *react* longo de todas as canções a partir de "Euphoria". Ao ouvir "Meet The Grahams", Path se assusta ao ouvir Kendrick cantar "negros como ele [Drake] deviam *morrer*", arregalando os olhos, afagando o próprio pescoço em uma

[48] Trecho aparece aos 40min15s. Disponível em: < https://youtu.be/NNwP9BUoTLs >. Acesso em: 11 fev. 2026.
[49] Disponível em: < https://youtu.be/NJ97hlGbOsI >. Acesso em: 13 fev. 2026.
[50] Trecho aparece aos 56s. Disponível em: < https://youtu.be/hDlUkqWGrYE >. Acesso em: 11 fev. 2026.

posição aparentemente desconfortável e abrindo sutilmente a boca. Conforme o verso se desenrola, ela afunda na cadeira, como se estivesse se escondendo de um perigo ou não quisesse ver uma cena à sua frente[51]. FD Signifier declarou: "'Meet the Grahams' é uma música à qual nós sobrevivemos. Obrigado Kendrick, você assustou todo mundo"[52].

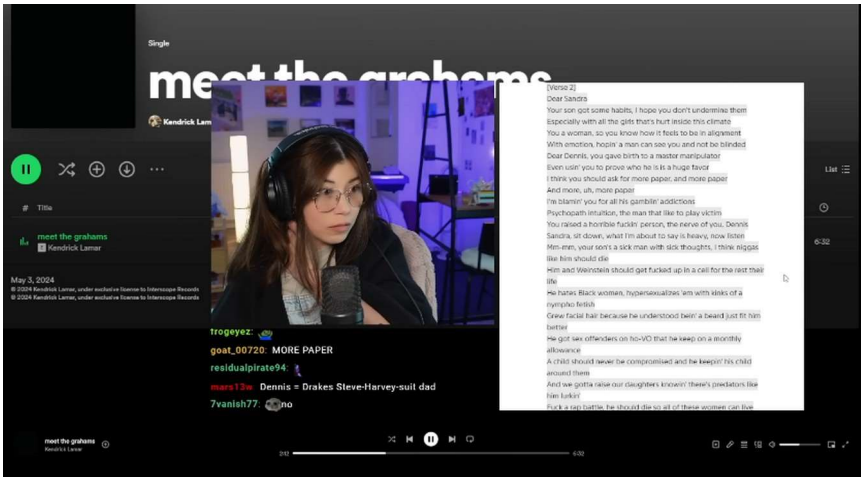

FIGURA 4 – Path Reacts assustada ao ouvir "Meet The Grahams"
FONTE – Youtube/Reprodução[53]

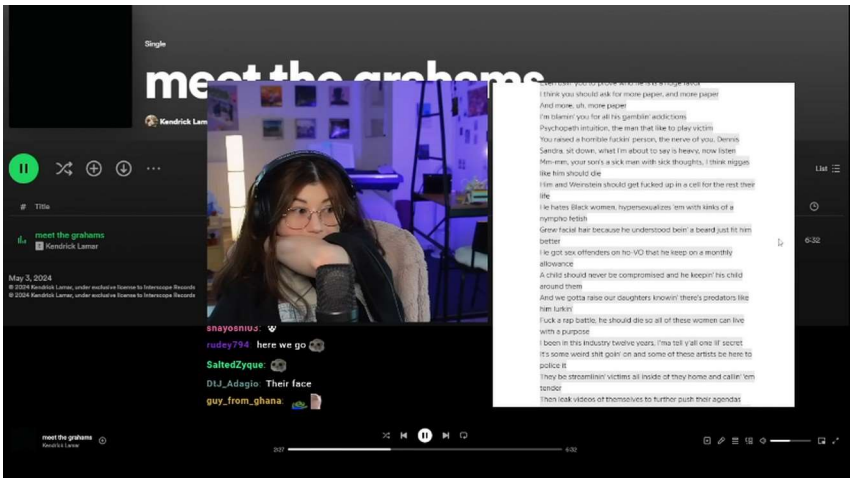

FIGURA 5 – Path Reacts cobrindo o rosto
FONTE – Youtube/Reprodução[54]

[51] Trecho aparece aos 36min15s. Disponível em: < https://youtu.be/ybQJ_qSBeyQ>. Acesso em: 12 fev. 2026.
[52] Trecho aparece às 2h35min19s. Disponível em: < https://youtu.be/AEsf7QmIJTQ >. Acesso em: 11 fev. 2026.
[53] Disponível em: < https://youtu.be/ybQJ_qSBeyQ >. Acesso em: 13 fev. 2026.
[54] Disponível em: < https://youtu.be/ybQJ_qSBeyQ >. Acesso em: 13 fev. 2026.

Já a *youtuber Rinnegoddess* abre a boca e arregala os olhos ao escutar o mesmo trecho, e depois solta um suspiro misturado com riso e sai correndo do quarto como se tivesse visto um fantasma. Ela tosse ruidosamente do lado de fora, respira fundo e só então volta para a poltrona, ainda aparentemente nervosa com o sussurro. O relaxamento só vem depois que o *beat* dançante do DJ Mustard se estabiliza.

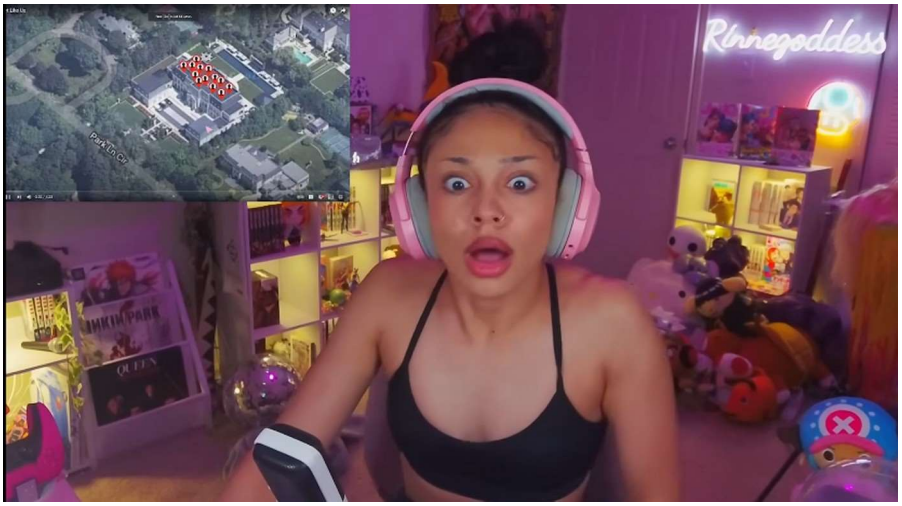

FIGURA 6 – Rinnegoddess se assustando com "Not Like Us"
FONTE – Youtube/Reprodução[55]

Sabemos que faz parte do *react* como gênero audiovisual a proliferação de feições "expressivas" e interjeições excessivas. Muitas vezes, um *react* é mais valorizado na medida em que as respostas da pessoa ao material audiovisual em questão são mais "exageradas", como marca de autenticidade. Não compartilhamos totalmente dessa perspectiva, e não tentamos chegar a um tipo de reação sem mediação ou filtro ao observar esses materiais. Nem achamos que essas respostas são totalmente "fabricadas" e ficcionais. De certa forma, o ponto é demonstrar que a diferença entre uma comunicação dentro dos termos da "realidade" e uma comunicação pautada na lógica da brincadeira/fantasia/ameaça pode estar não no "ato comunicativo em si", mas em seu enquadramento, e que esses enquadramentos são mais turvos do que se admite.

Dito isso, nos parece que há uma diferença significativa nesses casos entre a surpresa, que é uma das emoções mais comuns nos *reacts*, e o susto ou medo que surge quando assistimos um filme de terror. Esse medo é um indicativo de como os enquadramentos que Bateson descreve como psicológicos têm sempre o corpo implicado, principalmente no que costumamos chamar de "experiência estética".

[55] Disponível em: < https://youtu.be/ZC0UJP4BRIA >. Acesso em: 18 fev. 2026.

Uma das maneiras como isso tem sido abordado na academia (ainda que não centrada nas ciências humanas) é através do conceito de simulação incorporada desenvolvido pelo neurocientista Vittorio Gallese. O termo passou a substituir a noção de "neurônios espelho", fenômeno descoberto por Gallese e colegas. Na busca pelas bases neurais dos mecanismos de empatia, esses cientistas notaram que

> nossa capacidade de pré-racionalmente dar sentido a ações, emoções e sensações de outros depende da simulação incorporada, um mecanismo funcional através do qual ações, emoções e sensações que vemos[, ouvimos ou sentimos] ativam nossas próprias representações internas dos estados de corpo que são associados a esses estímulos sociais, como se estivéssemos engajados em uma ação similar ou experienciando uma sensação ou emoção similar (FREEDBERG; GALLESE, 2007, p. 198, tradução nossa).

Nesse recurso, que atua como a base da empatia e do aprendizado e está comprovadamente presente nos primatas (e em outros mamíferos, no mínimo), observar alguém mexendo na maçaneta de uma porta, por exemplo, nos leva a ativar nossos músculos e neurônios que seriam ativados se fôssemos abrir uma porta. Isso ocorre sem que seja preciso executar esses movimentos, e geralmente de modo não-consciente. "Os neurônios-espelho, portanto, parecem extinguir, superar ou fundir a diferença entre ativo e passivo, entre dentro e fora, entre o eu e o outro" (ELSAESSER; HAGENER, 2020, p. 141), o que leva a sérias implicações para qualquer teoria da experiência estética ou da espectatorialidade.

Pesquisas envolvendo reações a obras de arte mostram que até em obras não-figurativas os espectadores "pré-cognitivamente captam emoções que estão explicitamente mostradas ou sentem um tipo de resposta somática ao manuseio vigoroso do meio artístico e à evidência visual de movimento da mão em geral", demonstrando que a simulação incorporada vai além de uma simples imitação (simulada) de gestos, e toca também no que está "implícito no gesto ou movimento estético" (FREEDBERG; GALLESE, 2007, pp. 201-202, tradução nossa).

Esse fenômeno já tinha sido observado por Bateson em relação a situações de fantasia, como assistir um filme de terror em 3D ou ter um pesadelo. Em casos assim, Bateson (2025, p. 257) notou que "não havia um questionamento da 'realidade', mas também não havia uma lança no cinema nem um precipício no quarto. As imagens não denotavam o que pareciam denotar, mas evocaram o mesmo terror que uma lança ou um precipício real evocariam". Essa capacidade da fantasia/brincadeira de nos causar emoções (ou reações) "como se" se tratasse de "realidade" é o que nos instiga nesse sentido.

Voltando à treta e aos *reacts*, nos parece que, em situações como as descritas acima, as ouvintes, ao entrarem em contato com aquela relação comunicativa (entre Kendrick Lamar e

Drake) expressa através da canção, também se inserem na metacomunicação pelo recurso da simulação incorporada, oscilando entre se colocar no lugar de Lamar ou de Drake, sentindo cada golpe, cutucada e sussurro como se atingissem ou partissem do próprio corpo. E isso muitas vezes apesar de predileções por um rapper ou outro.

Por isso, por mais que um golpe expresso através do enquadramento do rap não denote o que denotaria um golpe "real", ele não deixa de ter efeitos reais no corpo de quem escuta/assiste, nem que seja por alguns segundos, o que por vezes se mostra através dos gestos de *reactors*. É algo visível tanto nas reações de medo a certos momentos da treta quanto nas aproximações a enquadramentos dos esportes e das lutas, com fãs de Drake demonstrando gestualmente seu abatimento[56] quando reagem a canções como "Meet The Grahams", por exemplo.

5. Considerações Finais

Como procuramos demonstrar ao longo do ensaio, as tretas entre artistas de rap apontam para um deslizamento entre enquadramentos psicológicos envolvendo a fantasia/brincadeira/ficção que é bastante útil aos estudos da Comunicação voltados para os fenômenos estéticos. Ao invés de tratarmos desses deslizamentos focados nos objetos, o que seria válido mas poderia ser limitante, decidimos abordá-los como gerados pelas reações e emoções dos próprios *reactors*/*youtubers* ao entrar em contato com as canções. Além disso, também foi interessante notar como a predileção dos *reactors* a Kendrick ou Drake pôde modular emocionalmente as suas reações, mas não de maneira totalmente estanque ou previsível. Por fim, buscamos indicar como o deslizamento de enquadramentos também pode envolver um embaralhamento das distinções entre sujeito/objeto, dentro/fora, eu/outro e ativo/passivo na metacomunicação a partir do fenômeno da simulação incorporada.

Por isso, acreditamos que os referenciais teóricos trazidos aqui podem ser de grande valia para estudos sobre experiência estética na Comunicação por diferentes razões.

A primeira é por advogar pela consideração de que os processos comunicativos ocorrem para além do verbal e do redutível a efeitos de sentido e à consciência, reverberando autores como Muniz Sodré (2016), Gumbrecht (2010), Taylor (2013), além dos já citados anteriormente. Tenta-se considerar também as comunicações que ocorrem por meio da paralinguagem, da cinestesia, dos gestos etc, algo particularmente importante para lidar com fantasia/brincadeira/ameaça.

[56] Disponível em: < https://youtu.be/3wL_N1EUdJA >. Acesso em: 19 fev. 2026.

A segunda é por observar o deslizamento de enquadramentos em que os atos comunicativos ocorrem como algo que faz parte do processo cognitivo (nos humanos e em outros animais) e da "experiência estética". Assim, ele não dependeria da intenção de artistas (ou do público), e não precisaria estar explícito no "objeto", podendo ocorrer (dentro da simulação incorporada) a partir de conexões entre emoções, mais até do que da conexão comprovável entre mídias, que não estariam tão separadas quanto parecem.

A terceira é por sugerir que as dinâmicas de empatia e identificação presentes no contato com objetos estéticos não funcionam de maneira estanque ou restrita às mesmas categorias identitárias que os espectadores/ouvintes/leitores, como parece se entender em tempos de redes sociais. Averiguar as condições por vezes contraditórias em que essas identificações ocorrem na fantasia pode render inúmeras pesquisas.

Por fim, é instigante considerar não só a riqueza da comunicação icônica, que ocorreria através da paralinguagem e da cinestesia (ou seja, não redutível à linguagem), mas também suas dificuldades, como a inexistência de tempo verbal, negação simples ou marcador modal. Certamente isso tem implicações para o estudo das formas de representação (de grupos sociais) que ocorrem nas artes, em meio a um debate contemporâneo sobre apologia, representações ofensivas e ideologia.

Referências Bibliográficas:

ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos de; CARDOSO FILHO, Jorge (Org.). **Comunicação, Estética E Política**: epistemologias, problemas e pesquisas. Porto Alegre: Editora Appris, 2020.

BATESON, Gregory. **Rumo A Uma Ecologia Da Mente**. São Paulo: Ubu Editora, 2025.

CARDOSO FILHO, Jorge; DUARTE, Eduardo; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). **Comunicação E Sensibilidade**: pistas metodológicas. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016.

CESARINO, Letícia. **O Mundo Do Avesso**: verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

CHANG, Jeff. **Can't Stop Won't Stop**: a history of the hip hop culture. 1st ed. New York: St. Martin's Press, 2005.

DUARTE, Eduardo. "As Vertigens Estéticas De Um Campo Em Configuração". In: Guimarães, César; Leal, Bruno Souza; Mendonça, Carlos Camargos (Org.). **Entre O Sensível E O Comunicacional**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. Cap. 5, p. 89-104.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria Do Cinema**: uma introdução através dos sentidos. Campinas: Papirus Editora, 2020.

FREEDBERG, David; GALLESE, Vittorio. "Motion, emotion and empathy in esthetic experience". In: **TRENDS in Cognitive Sciences**, v. 11, n. 5, 2007, p. 197-203. Disponível em: < https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17347026/ >. Acesso em: 11 fev. 2026.

GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). **Comunicação E Experiência Estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). **Entre O Sensível E O Comunicacional**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção De Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2010.

GUTTMANN, Juliana. **Audiovisual Em Rede**: derivas conceituais. 1. ed. Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2021.

HARRIES-JONES, Peter. **Upside-Down Gods:** Gregory Bateson's world of difference. Fordham: Fordham University Press, 2016.

LIMA, Thiago Pimentel Barbosa. **THE SOUND OF PERSEVERANCE**: Práticas contemporâneas da crítica musical sob a perspectiva do heavy metal. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2019.

RODMAN, Gilbert. "Race And Other Four Letter Words: eminem and the cultural politics of authenticity". In: Forman, Murray; Neal, Mark Anthony (Org.). **That's The Joint!**: the hip-hop studies reader. 2nd ed. New York: Routledge, 2012. Cap. 14, p. 179-198.

RÜDIGER, Francisco. **Epistemologia Da Comunicação No Brasil**: ensaios críticos sobre teoria da ciência. Serra: Editora Milfontes, 2022.

SOARES, Thiago. "Performance e capital especulativo na música pop". **Logos**. Rio de Janeiro, v. 29, n. 1, 2023. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/70919. Acesso em: 28 dez. 2025.

SODRÉ, Muniz. **As Estratégias Sensíveis**: afeto, mídia e política. 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

TAYLOR, Diana. **O Arquivo E O Repertório**: performance e memória cultural nas américas. 1. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

VAN DER SAAND, João Pedro Pacheco. **Reagindo ao hip-hop no youtube:** análise etnográfica sobre os vídeos de reação do movimento hip-hop. Dissertação (Mestrado em

Comunicação). Centro de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. 2021.