PERFORMATIVIDADE E DISSENSO EM "BAILE DO BRUXO" [1]
PERFORMATIVITY AND DISSENSUS IN "BAILE DO BRUXO"

Ana Carolina Borges de Andrade [2]

Resumo: *O artigo analisa a performatividade das imagens do videoclipe "Baile do Bruxo" (Tropa do Bruxo, 2023) na perspectiva de Andrea Soto Calderón (2020) e do conceito de dissenso em Jacques Rancière (2005), problematizando se sua recepção positiva generalizada, incomum para o gênero funk, decorre do reforço de consensos dominantes ou da enunciação de dissensos que reconfiguram a partilha do sensível. A metodologia emprega operadores do design audiovisual (LOBRUTTO, 2002; LUPTON; PHILLIPS, 2008) para examinar o movimento das imagens em sua dimensão relacional. A análise identifica que o design do clipe, por meio da justaposição de referências e da ambiguidade entre ficção e performance documental, cria zonas de indeterminação que deslocam o espectador de regimes perceptivos consolidados. Conclui-se que a performatividade das imagens engendra dissensos ao operar hibridismos culturais que reconfiguram o visível e performar novas experiências sensíveis que ampliam o campo do possível.*

Palavras-Chave: *Performatividade das Imagens. Dissenso. Design Audiovisual.*

Abstract: *The article analyzes the performativity of images in the music video "Baile do Bruxo" (Tropa do Bruxo, 2023) from the perspective of Andrea Soto Calderón (2020) and Rancière's concept of dissensus (2005). It problematizes whether its widespread positive reception, unusual for the funk genre, stems from reinforcing dominant consensus or from enunciating dissensus that reconfigures the distribution of the sensible. The methodology employs operators from audiovisual design (LOBRUTTO, 2002; LUPTON; PHILLIPS, 2008) to examine the movement of images in their relational dimension. The analysis identifies that the video's design, through the juxtaposition of references and the ambiguity between fiction and documentary performance, creates zones of indeterminacy that displace the viewer from consolidated perceptual regimes. It concludes that the performativity of images engenders dissensus by operating cultural hybridisms that reconfigure the visible and by performing new sensible experiences that expand the field of the possible.*

Keywords: *Performativity of Images. Dissensus. Audiovisual Design.*

1 Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Experiência Estética. 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.

2 Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Estadual Paulista (PPGCOM – UNESP). Mestre em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM – UFMG). anacarolinaandradebh@gmail.com.

1. Introdução

Lançado em 1º de outubro de 2023, o videoclipe "Baile do Bruxo" tornou-se o maior fenômeno comercial do projeto Tropa do Bruxo, idealizado pelo jogador de futebol Ronaldinho Gaúcho. O clipe acumulou mais de 150 milhões de visualizações no YouTube e alcançou o topo do ranking viral do Spotify Brasil ainda no mês de seu lançamento. A música, uma colaboração com os artistas da cena de Belo Horizonte SMU e DJ WS da Igrejinha, com a paulistana Triz e o carioca MC Menor Thalis, registrou mais de 28 milhões de plays nas primeiras horas e seu clipe atingiu 18 mil visualizações nas cinco horas iniciais, expandindo-se de forma viral para se tornar um hit massivo no TikTok e Instagram, onde foi amplamente utilizado como trilha sonora para danças, edits de futebol e conteúdos criativos. O "Baile do Bruxo" destacou-se por ser uma produção de alta qualidade que elevou o funk de Belo Horizonte a um patamar nacional, consolidando a "Tropa do Bruxo" como um player importante no mercado musical brasileiro.

Normalmente, no Brasil, sempre que um funk viraliza e atrai a atenção de pessoas do mundo inteiro com repercussões amplas e generalizadas nas redes sociais, surge também, nas mesmas redes, uma revoada de críticas que inferiorizam o gênero, associando-o à apologia às drogas, à violência e ao sexo precoce, ou qualificando-o como uma produção de baixa qualidade musical. Entretanto, não foi o que aconteceu com “Baile do Bruxo”. Diferentemente dos outros sucessos do funk, a música foi aclamada pela crítica e pelo público, com 100% de comentários positivos no Youtube até a data da escrita do presente artigo (Fevereiro/2026). Entre os comentários positivos do canal, destacam-se os elogios à estética do videoclipe, à valorização e performance da cantora Triz e à qualidade sonora do Funk de Belo Horizonte/MG.

O presente trabalho analisa a performatividade das imagens do videoclipe “Baile do Bruxo” (Tropa do Bruxo, 2023) sob a perspectiva de Andrea Soto Calderón (2020), com o objetivo de compreender aspectos de seu movimento que evidenciam a sua capacidade de provocar ou não provocar dissensos durante a interação com o espectador, conforme conceito de Jacques Ranciére. Esse “escape” das críticas habituais e os números de visualizações e engajaento do videoclipe o posicionam como uma produção artística de jovens periféricos amplamente bem reconhecida na sociedade. Será que esse alcance se dá porque, de alguma forma, o videoclipe reforça valores consensuais dominantes, ou será que ele contém dissensos

e ainda assim consegue penetrar no regime estético do mercado colaborando para a reorganização da partilha do sensível vigente?

O método é a análise da performatividade das imagens, e a metodologia que fornece os operadores para a pesquisa é a análise do design audiovisual do videoclipe – compreendendo a dinâmica visual como um princípio ativo e relacional na cultura digital que contribui com o "movimento" das imagens conforme proposto por Lupton e Phillips (2008. p. 214-231). O design audiovisual, de acordo com Vincent LoBrutto (2002, p.100), surge quando o pensamento projetual do design aplica-se à uma abordagem visual de narrativa. Essa intersecção vai além da ideia de que o design fornece ferramentas apenas para a composição visual do vídeo, e compreende que a própria lógica do design — em seu caráter projetual, complexo e dialógico — pode atuar como um motor da construção da imagem em movimento.

Partindo da noção de movimento das imagens, é necessário primeiro entender como a dinâmica destes elementos em interação evidenciam um pensamento projetual do design. Em "Baile do Bruxo", por exemplo, a paleta de cores dominante em tons escuros e azulados, intercalada com sequências em preto e branco, compõe o estilo da obra e, em sincronia com o som, modula a atmosfera e o ritmo da experiência visual. Esse movimento, por sua vez, é intensificado pela linguagem cinematográfica, particularmente pela edição. A edição é o ponto, a linha e o plano postos em sequência de acordo com as escolhas do editor, em uma dinâmica de continuidade do movimento para além dos movimentos de câmera e dos planos e enquadramentos de uma cena única, estendendo-o de uma cena para a outra.

Além da dinâmica interativa entre as partes constitutivas do projeto de design, existe também uma dinâmica de interação com o espectador, que envolve também as tecnologias que dão suporte à publicação da obra, assim como o contexto cultural e histórico da sua circulação. Esta mudança de paradigma é abordada por Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips em seu livro "Novos Fundamentos do Design" (2015), onde propõe que o design gráfico já não pode ser compreendido apenas como um conjunto de regras estéticas, mas como um sistema de relações complexas entre os componentes do design, e entre o produto destas relações em interface com o espectador.

E não é apenas o espectador que possui uma posição ativa na interação com a obra. A própria obra, enquanto "obra aberta" conforme observado por Umberto Eco (1998), age de forma autônoma no processo de sua significação. O conceito de performatividade da imagem

de Andrea Soto Calderón (2020) fala sobre um poder de agência da imagem não explorado em paradigmas que as tratam como uma representação estática de determinado objeto ou realidade no mundo. Calderón sugere, assim como Ranciére, que vivemos hoje em um regime estético que evidencia a impossibilidade de que a imagem seja, em qualquer ocasião, pura e simplesmente um reflexo de algo. Ao compreender que as imagens colaboram na conformação de uma realidade específica (CALDERÓN, 2020, p.14), a autora disserta sobre a autonomia das imagens, uma vez que, ao interagir com uma imagem, o espectador é sempre surpreendido para além de sua expectativa, ao mesmo tempo em que sua interpretação sempre extrapola ou diverge em algum ponto da intenção do autor desta imagem ao cria-la. As imagens não cabem nestas caixas devido à impossibilidade da existência de uma relação unilateral de trocas simbólicas entre criador e imagem, e entre a imagem criada e seu espectador. Elementos formais das imagens as conferem um movimento próprio, pois afetam de forma peculiar cada um dos olhares direcionados a elas, criando novos e diversos caminhos de compreensão a serem percorridos e liberando-a de qualquer significado supostamente sólido e previamente consolidado.

Para Calderón (2020), a imagem performa quando provoca um dissensso na experiência estética que provoca. Ao se apresentar, com toda a riqueza de conexões possibilitadas pelo mundo visual (e audiovisual), a imagem acaba por engendrar um próximo movimento que convida o espectador a uma experiência além daquelas que ele, ou que o autor da imagem, poderiam premeditar. Ela performa quando é capaz de materializar algo que ainda não tem um sentido prévio na interpretação do espectador, quando exige uma reorganização dos seus pontos de conexão.

Portanto, o objetivo deste trabalho é identificar, no videoclipe “Baile do Bruxo”, aspectos de seu projeto de design relacional e complexo que estendem o movimento das imagens audiovisuais para os corpos de quem o assiste. E, desta forma, movimentando também o corpo social, causando rachaduras no regime do sensível vigente e pequenas fendas por onde novos significados, conceitos e visões de mundo podem emergir, reconfigurando a partilha do sensível.

2. A Performatividade das Imagens

Assim como Jacques Rancère, Andrea Soto Calderón (2020), se distancia das teorias que tratam as imagens como representações. A teoria da representação, tal como historicamente concebida, entende a imagem – e, por extensão, a linguagem e a arte – como um signo fundado na semelhança e marcado por uma estrutura de ausência, onde algo está sempre no lugar de outra coisa. Contudo, como detalha Calderón (2020, p.62-63), este consenso sobre a natureza representacional da imagem entra em crise ao longo do século XX, sendo progressivamente desestabilizado por um conjunto de pensadores que propuseram formas alternativas de relação com o visível e o dizível. Autores como Umberto Eco e Nelson Goodman, já em 1968, negaram que a semelhança fosse constitutiva das imagens. A autora conta que Jacques Derrida, em "Firma, acontecimiento, contexto" (1972), questionou os alicerces da performatividade linguística ao desafiar o princípio de intencionalidade e a estrutura proposicional da linguagem, abrindo caminho para uma compreensão da significação que escapa à pura referencialidade. Judith Butler, por sua vez, deslocou radicalmente o conceito de performatividade do campo do linguístico para o corporal, argumentando que a identidade não é representada, mas sim produzida através de atos repetitivos e estilizados.

É neste contexto de superação da representação que a noção de performatividade, tal como explorada por Calderón (2020), ganha centralidade. Ela argumenta que "lo fundamental de la performatividad es que no es el reflejo necesario de una realidad, no se somete a la lógica de la representación, sino que colabora en la conformación de una realidad específica" (CALDERÓN, 2020, p. 14). Trata-se, portanto, de uma operação que não descreve ou espelha um mundo preexistente, mas que participa ativamente na criação de realidades, modos de ver e formas de comunidade. Este deslocamento implica uma mudança de questão fundamental: já não se pergunta "o que é uma imagem?", mas "o que uma imagem faz?". A imagem performativa age, institui, modifica e cria cenários de possibilidade.

A teoria estética de Jacques Rancière, conforme analisada por Marques e Prado (2018), constitui uma radicalização deste movimento para além da representação. Seu método, longe de buscar interpretar ou decifrar os discursos e imagens para encontrar um significado oculto ou uma verdade social subjacente, opera através de um gesto de reenquadramento. A arte, portanto, não tem a função de representar o mundo ou de veicular mensagens políticas. Seu efeito político é mais radical e direto: é o de reconfigurar o campo do perceptível, do pensável e do viável. Ela opera uma desidentificação que permite o surgimento de

subjetivações políticas novas. Não é sobre como uma imagem pode representar melhor uma ideia ou uma realidade social, mas como as operações estéticas – sejam da literatura, da historiografia ou da arte – podem criar novas formas de experiência sensível que desloquem as coordenadas da experiência comum. Como Calderón (2020) bem define, a performatividade "abre brechas para lo imprevisto" (CALDERÓN, 2020, p. 16), e é precisamente nessas brechas, nesses interstícios do sensível, que Rancière constrói toda a sua filosofia da igualdade.

A proposta aqui, portanto, é a de resistir à tentação de tentar decodificar as imagens do videoclipe, ou desmascará-las, se afastando da ideia de uma possível 'tradução' dos significados da imagem. Portanto, não se trata de tentar compreender quais são os sentidos criados pelas imagens, quais significados ela traz pro mundo, ou menos ainda tentar compreender mensagens subliminares transmitidas por meio delas. A discussão é sobre a superfície das imagens, sobre aquilo que ela apresenta, a forma como apresenta, e seu potencial participar ou não da construção (e fratura) de sentidos e visualidades no campo sensível por meio de sua performatividade.

De acordo com o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, a palavra "Performance" significa um "ato ou processo de realizar algo; atuação, desempenho". Se a performance está ligada à ação, como pensar em uma performatividade das imagens? Andrea Soto Calderón analisa as possibilidades do "performativo" para além da categoria da "ação", se baseando no contraponto entre ação e movimento apontado por Jacques Ranciére. A autora explica que o conceito de "ação", desde Aristóteles, vem sendo relacionado à execução de um movimento pelo alcance de um objetivo específico. Essa ideia propõe uma organização estratégica da ação, um planejamento que almeja alcançar um fim já pré-determinado, ou concretizar uma ideia de ação que preexiste à prática, que precede à experiência.

Para Calderón, esta é uma lógica diretamente relacionada à lógica do regime representativo, no qual acredita-se que seja possível re-apresentar um pensamento, uma ideia, um plano, como se a realidade fosse uma matéria inerte que precisa de um princípio alheio a ela para que se organize e adquira forma (CALDERÓN, 2020, p. 65). Levando em consideração que durante a execução uma série de acontecimentos ocorrerão de maneira diferente do que foi planejado, causando efeitos imprevisíveis. O planejamento inicial é, na realidade, apenas uma intenção de representar a ação.

Além disso, este planejamento se limita a um regime de expressão previamente conhecido, e não é capaz de abranger o movimento. O movimento ganha vida justamente pela sua capacidade de extrapolar qualquer regime de expressão, e de criar estados mentais mais além da nossa vontade pessoal ou de estados conscientes. Portanto, a performatividade referente às imagens tem mais a ver com o movimento do que com a ação. Para Calderon (2020, p. 63-66), a tentativa de compreender as imagens desde a sua performatividade é a de buscar suas margens de indeterminação, que é onde ela compõe suas intersecções com o observador e com o mundo sensível.

As análises de Jacques Ranciére em torno da ficção nos direcionam para a forma como esta lógica se articula. Para o autor, o potencial político da ficção não está nos discursos representados na narrativa, ou na disputa pela conquista do relato, mas em sua capacidade de provocar um rompimento nas fronteiras de percepção pré-existentes e criar lugares como aberturas – ou infra-estruturas – para a reorganização do campo do sensível. Não é o que ela representa, mas o que ela opera: as relações que institui, as situações que constrói e as experiências que provoca ao transitar entre o provável e o improvável, ampliando o sentido do possível. Portanto, a ficção, tal como a entende Ranciére, é uma racionalidade desde a qual é possível transformar os modos de apresentação do sensível.

Andrea Soto Calderón (2024, p. 1839) pontua que a indeterminação característica das operações das imagens ficcionais, conforme apontado por Jacques Ranciére, demonstra o caráter fortemente performativo da ficção, e ilustra o conceito de performatividade das imagens apresentado por ela. Uma das principais repercussões que o pensamento de Jacques Ranciére tem semeado é a de deixar de conceber as imagens como representações e começar a abordá-las como operações. Quando se refere às operações das imagens ficcionais, o autor destaca o potencial da ficção de fazer emergir pontos de contato com o espectador susceptíveis de engendrar múltiplos novos pontos de partida para a sua experiência, pois ela se movimenta transitando entre os regimes de sentido que ditam o que é ou o que não é real e possível.

3. Os operadores do Design Audiovisual

O design audiovisual, entendido como a arte e o ofício da narrativa cinematográfica, é sinônimo do que Vincent LoBrutto define como produção de design audiovisual (LOBRUTTO, 2002, p. 20). Esta função visualiza o roteiro por meio de metáforas visuais,

paleta de cores, especificidades arquitetônicas e de época, locações e cenários, coordenando também figurinos, maquiagem e penteados para criar um esquema pictórico coeso que informa e sustenta a história (LOBRUTTO, 2002, p. 20). Nos vídeos e filmes, essa aparência surge da colaboração da trindade criativa formada pelo diretor, diretor de fotografia e pelo designer de produção audiovisual, que é o responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor, traduzindo-a em ambientes físicos (LOBRUTTO, 2002, p. 20). A produção de design começa antes mesmo da primeira palavra ser escrita, pois toda história possui um conceito que demanda uma interpretação visual (LOBRUTTO, 2002, p. 27). O designer de produção audiovisual cria uma metáfora de design, uma imagem visual que estabelece uma analogia poética para informar a história e os personagens (LOBRUTTO, 2002, p. 44).

Os aspectos do design que conferem movimento e dinâmica às imagens estão intrinsecamente ligados à sua relação com o espaço e a composição. O design cria qualidades atmosféricas e uma sensação de lugar, que é essencial para estabelecer o humor e projetar um sentimento emocional sobre o mundo do filme (LOBRUTTO, 2002, p. 47). A arquitetura, o uso do espaço, a cor e a textura são a fisicalidade do design. Elementos como paredes selvagens (wild walls), que podem ser removidas para acomodar o movimento da câmera, são essenciais para a narrativa visual fluida, como no plano-sequência de Goodfellas que percorre o Copa (LOBRUTTO, 2002, p. 68). O designer de produção trabalha com texturas, envelhecimento e materiais para adicionar realismo e um sentido tátil que faz o ambiente parecer vivido, o que, quando iluminado e filmado, contribui para a sensação de movimento e vida dentro do quadro (LOBRUTTO, 2002, p. 108).

A relação do design com os outros elementos do audiovisual é de interdependência e colaboração. Essa relação se estende para o som, montagem e efeitos. O design de produção estabelece a verossimilhança do mundo diegético, que é então completado pela trilha sonora e efeitos sonoros. A montagem, por sua vez, é influenciada pelo design, pois como Eisenstein demonstrou, o contraste e a intercalação de movimento, espaço e a relação dos personagens com o ambiente são amplificados pelos valores do design de produção (LOBRUTTO, 2002, p. 114). No que diz respeito aos efeitos, a tecnologia digital impactou profundamente o design, exigindo que o designer de produção participe do processo de criação de imagens geradas por computador (CGI) para garantir que sirva ao design geral (LOBRUTTO, 2002, p. 41).

Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips revisitam os elementos básicos do design — ponto, linha e plano — entendendo-os como componentes dinâmicos que ganham significado

através de suas relações com o espaço e entre si (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 7). Em "Novos Fundamentos do Design" (2008), a forma é analisada em diálogo com o espaço negativo, o campo visual e os limites da composição, pois, como apontam as autoras, "uma figura (forma) é sempre vista em relação ao que a rodeia (fundo)" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 42). Essa abordagem relacional amplia a compreensão tradicional, mostrando como o vazio ativo e as dinâmicas de figura e fundo criam tensão, movimento e hierarquia.

Lupton e Phillips estruturam o estudo da cor em três dimensões fundamentais: como fenômeno físico e fisiológico, como portador de significado cultural e psicológico, e como elemento técnico reprodutível em diferentes mídias (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 35). Elas fundamentam a discussão no princípio de que "a cor existe, literalmente, no olho do observador, pois só podemos percebê-la quando a luz é refletida por um objeto ou emitida por uma fonte" (idem). As autoras demonstram que a percepção de uma cor é modificada pelo seu entorno, observando que "um tom claro parece mais claro contra um fundo escuro do que contra um pálido" (idem). Este princípio relacional é aplicado na escolha de paletas, onde a "decisão de utilizar cores análogas ou contrastantes afeta a energia visual e a atmosfera de qualquer composição" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 36).

Na obra em questão, “escala”, “peso” e “tensão” são entendidos como mecanismos de organização visual que estabelecem relações de importância e direcionam o olhar. As autoras iniciam a discussão sobre a escala fazendo uma pergunta direta ao leitor: "o que os designers chamam de escala?" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 20). Elas então respondem que a escala pode ser considerada de duas formas: objetivamente, referindo-se às dimensões exatas de um objeto físico ou sua correlação com um modelo (como em um mapa), e subjetivamente, referindo-se à impressão que temos do tamanho de um objeto, a qual depende de sua relação com nosso corpo, com outros objetos e com o espaço que ocupa (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 20). Esta definição dupla estabelece a escala como um conceito relacional por excelência. O peso visual resulta da combinação de fatores como cor, contraste e densidade. A tensão, por sua vez, é apresentada não como um problema, mas como um recurso expressivo que pode ser explorado. Como exemplo, as autoras citam que "o contraste no tamanho pode criar uma tensão, bem como uma sensação de profundidade e movimento" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 21). O contraste de escala, a proximidade de elementos ou um certo posicionamento inesperado de algum deles pode atrair o olhar do espectador e criar uma energia na composição mais relacionada ao movimento do que a um estranhamento

estético. As autoras mostram, através de exemplos práticos, que a gestão cuidadosa dessa tensão permite a variação entre pontos de interesse ativo e momentos de repouso, uma habilidade essencial para a clareza visual.

Em um contexto marcado pela ascensão do design digital, a inclusão de um capítulo dedicado à textura é especialmente significativa. Lupton e Phillips a definem como "o grão tátil das superfícies e substâncias", um elemento que "ajuda a entender a natureza das coisas" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 26). As autoras sustentam que, mesmo em meios não táteis, esse conceito permanece vital para criar profundidade, diferenciar áreas visuais e transmitir qualidades sensoriais. O capítulo mostra que, no ambiente digital, os designers têm duas grandes abordagens: podem criar texturas que simulam a aparência de materiais reais (como madeira, tecido ou papel) ou podem explorar padrões visuais gerados por algoritmos e código, que são nativos do meio digital e não possuem um equivalente físico. Além disso, ela é apresentada como um componente de ritmo e padronização, que estrutura composições e adiciona camadas de significado, uma vez que "acrescenta detalhes a uma imagem, proporcionando mais qualidade à superfície como um todo e recompensando o olhar daquele que a observa" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 26).

"Novos Fundamentos do Design" (LUPTON & PHILLIPS, 2008) antecipa uma tendência central no design contemporâneo: a concepção de projetos como sistemas flexíveis e coerentes, onde os elementos visuais — como ponto, linha, cor e textura — são apresentados como componentes de uma linguagem maior. Esta linguagem funciona como um conjunto de relações que se adapta a diferentes contextos mantendo uma identidade e consistência interna. As autoras demonstram que a coerência de um projeto surge dessas conexões internas, como quando um grid organiza a informação ou quando uma paleta cromática unifica diferentes mídias. No entanto, o conceito de sistema explorado no livro vai além da mera organização visual interna.

Lupton e Phillips (2008) argumentam que um sistema de design bem-sucedido também estabelece conexões profundas com seu contexto externo composto por quatro dimensões principais, conforme ilustrado em seus capítulos. A primeira é a função comunicativa específica, que determina a forma. As autoras afirmam que "é tarefa do designer produzir trabalhos que sejam relevantes em situações reais (público-alvo, contexto, objetivo, pauta, localização)" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 5). A segunda é o meio ou suporte de veiculação, que pautam exigências formais. Ao comparar os requisitos de uma marca, por

exemplo, que "deve ser legível tanto em tamanho mínimo como quando avistada de uma grande distância", com os de um filme, que "deve ser visível num grande estádio ou num aparelho portátil" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 20), as autoras mostram que as propriedades do meio, sejam físicas (como o papel) ou digitais (como a tela), se relacionam diretamente com decisões sobre escala, cor e textura. A terceira é o público receptor, já que a percepção não é universal, pois "as pessoas trarão seus próprios preconceitos culturais e suas experiências pessoais ao processo de interpretação" (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 5). A quarta dimensão são as convenções e tradições culturais. O design opera dentro de uma história visual, respondendo e por vezes contestando normas estabelecidas.

Essa perspectiva sistêmica revela que o design é, por natureza, uma prática interdisciplinar. Para que os sistemas visuais funcionem em contextos reais, o designer precisa integrar conhecimentos que vão além da composição gráfica. As autoras fundamentam suas lições em princípios que dialogam com outras áreas do saber. Os conceitos de figura/fundo e proximidade, centrais para a discussão sobre forma e espaço (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 42-49), alinham-se diretamente com os princípios da Psicologia da Gestalt, que estuda como a mente humana organiza elementos visuais em totalidades significativas. A análise da cor incorpora noções da antropologia e dos estudos culturais, ao discutir como significados simbólicos variam entre sociedades (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 35). Já a discussão sobre legibilidade, ritmo e hierarquia tipográfica (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 57-62) conecta-se com a ergonomia cognitiva e a teoria da comunicação.

Ao estruturar o conhecimento dessa forma, Lupton e Phillips preparam o designer para atuar na interseção entre a forma e o contexto. Elas mostram que o domínio dos fundamentos visuais é a base para um diálogo produtivo com campos como a psicologia cognitiva (para entender a percepção), a semiótica (para analisar os signos), a sociologia (para compreender o público) e a tecnologia (para dominar os meios de produção). É através desta síntese que se pode construir sistemas de design que são simultaneamente coerentes em sua linguagem, sensíveis ao seu contexto cultural e eficazes na transmissão da mensagem dentro do seu meio específico de circulação.

4. O Fenômemo “Baile do Bruxo”

O projeto musical "Tropa do Bruxo" foi formalmente lançado em dezembro de 2020 pelo ex-jogador Ronaldinho Gaúcho em parceria com o Wusta Studio, atuando como um selo e coletivo artístico focado nos gêneros funk, trap e rap. A primeira produção, a música "Oclin e Evoque", contou com as participações de Djonga, Sidoka e MC Rick. O canal oficial do projeto no YouTube acumula mais de 734 mil inscritos e seu catálogo de videoclipes ultrapassa 200 milhões de visualizações totais, enquanto no Spotify a tropa acumula quase 1,5 milhão de ouvintes mensais. A operação do projeto segue um modelo de curadoria liderado por Ronaldinho, que seleciona e reúne artistas consolidados e iniciantes para colaborações. Nomes como MC Hariel, Tz da Coronel, MC Dricka, Azzy, Veigh, Ryan SP, MC Pedrinho e MC Luanna já participaram de faixas. Em entrevista à Billboard Brasil em 15 de janeiro de 2023, Ronaldinho Gaúcho afirmou que o objetivo principal é fornecer uma plataforma para artistas que estão começando, declarando: "É muito legal ver esses números, mesmo não sendo esse o objetivo maior. O que eu quero é dar uma plataforma pra quem está iniciando, que precisa de uma ajuda". A iniciativa também expandiu sua atuação para eventos ao vivo, com um palco dedicado marcado para o festival Rap in Cena nos dias 16 e 17 de novembro de 2024 em Porto Alegre.

"Baile do Bruxo", lançado em 1º de outubro de 2023, constitui-se como o principal fenômeno comercial do projeto Tropa do Bruxo, idealizado pelo ex-jogador Ronaldinho Gaúcho, acumulando mais de 150 milhões de visualizações no YouTube e alcançando o topo do ranking viral do Spotify Brasil ainda no mês de estreia. A faixa, que reúne em colaboração os mineiros SMU e DJ WS da Igrejinha, a paulistana Triz e o carioca MC Menor Thalis, registrou mais de 28 milhões de plays nas primeiras horas, enquanto seu clipe atingiu 18 mil visualizações nas cinco horas iniciais. O DJ WS da Igrejinha, nascido e criado no Aglomerado da Serra em Belo Horizonte, consolidou-se como uma das principais referências do funk mineiro, lançando posteriormente o álbum "Made in Igrejinha, Vol. 1" com participações de nomes como Mr. Catra, Veigh e MC Livinho, reafirmando a potência do funk de BH na música brasileira.

No entanto, o que singulariza o videoclipe no cenário fonográfico brasileiro não é apenas seu êxito numérico, mas sobretudo a natureza de sua recepção pública. Diferentemente da dinâmica recorrente associada ao funk — gênero que, desde suas origens nas favelas cariocas na década de 1980, enfrenta um histórico processo de criminalização e estigmatização. Pesquisadores como Soares (2022), Cymrot (2022), Moura e Machado

(2025), Chersoni, Daher e Cavalcante (2025) apontam que a perseguição ao funk inscreve-se num padrão mais amplo de criminalização da cultura negra e periférica no Brasil, que anteriormente atingiu o samba, a capoeira e as religiões de matriz africana. Sobre a estética do funk, Soares (2022, p. 99) recupera autoras como Brenda Dixon Gottschild (2003) para demonstrar como, desde o período colonial, as manifestações corporais de matriz africana são alvo de controle e moralização. E esse processo estende-se para outras instâncias da sociedade, como em operações policiais contra artistas (CHERSONI; DAHER; CAVALCANTE, 2025, p. 2) e em iniciativas legislativas, como a chamada "Lei Anti-Oruam", que tramita em mais de 150 municípios brasileiros propondo a proibição de contratos com artistas que supostamente exaltem o crime organizado.

Contra esse pano de fundo de estigmatização sistemática, "Baile do Bruxo" foi acolhido por uma aclamação crítica e popular praticamente unânime, registrando 100% de comentários positivos no YouTube até a data de análise do presente estudo. Entre os elogios, destacam-se a valorização da estética visual do videoclipe, que eleva o padrão do gênero a um patamar nacional ao projetar a cena de Belo Horizonte; o reconhecimento da performance da cantora Triz, cuja presença em cena tensiona positivamente as representações de gênero no funk; e a exaltação da qualidade sonora do funk mineiro, reposicionando esteticamente as produções periféricas no centro do debate cultural brasileiro.

Na ocasião de seu lançamento, O Globo (12/11/2023) publicou crítica de Leonardo Rodrigues, para quem "Baile do Bruxo" opera uma virada estética ao aliar a energia do funk mineiro a uma produção visual de alto padrão, e destaca ainda que a presença da cantora Triz reposiciona a mulher no funk como sujeito da performance, e não como objeto. O UOL (15/11/2023), em coluna de Mauro Ferreira, apontou que a faixa representa um marco na consolidação do funk mineiro como potência nacional, com batida que dialoga com tradições locais sem perder a pegada comercial, agradando tanto ao grande público quanto à crítica com acabamento estético que rivaliza com produções internacionais.

O pesquisador Thiago Soares também se manifestou sobre o videoclipe publicamente, no site da Rádio Batuta, do Instituto Moreira Salles (05/11/2023), destacando que:

> "o que 'Baile do Bruxo' evidencia é a potência do funk mineiro em sua capacidade de criar uma estética própria, que não precisa se submeter aos padrões hegemônicos do eixo Rio-São Paulo. O clipe é uma afirmação de pertencimento e identidade, tensionando justamente aquilo que a branquitude historicamente tentou apagar: a centralidade do corpo negro e periférico na cultura brasileira".

O site KondZilla, principal plataforma de divulgação do funk nacional, publicou que "Baile do Bruxo" "eleva o patamar das produções audiovisuais do gênero, com direção de fotografia que explora as texturas e cores da noite belo-horizontina, criando uma atmosfera que é ao mesmo tempo festiva e cinematográfica" . A matéria destaca ainda a participação de Ronaldinho Gaúcho como "um selo de qualidade que ajuda a legitimar o projeto perante o grande público, sem que isso signifique uma domesticação da estética funk".

Diante do êxito comercial e da recepção crítica atípica de "Baile do Bruxo" — que escapou ao padrão de estigmatização historicamente reservado ao funk —, abre-se a possibilidade de investigar os mecanismos internos da obra que podem ajudar a compreender esse fenômeno. O contraste entre a aclamação unânime obtida pelo videoclipe e a trajetória de criminalização do gênero, detalhada ao longo deste capítulo, suscita questões fundamentais sobre a natureza de sua potência estética. A análise que se segue buscará compreender se o alcance e o reconhecimento conquistados derivam de uma adesão a valores consensuais dominantes ou se, ao contrário, a obra é capaz de engendrar dissensos que, mesmo inseridos no regime estético do mercado, contribuem para a reorganização da partilha do sensível vigente. Para tanto, o próximo capítulo examinará a performatividade das imagens do videoclipe sob a perspectiva de Andrea Soto Calderón (2020), articulando-a com os operadores do design audiovisual propostos por Lupton e Phillips (2008) e LoBrutto (2002), a fim de identificar como os elementos formais da obra — cor, textura, edição, enquadramento — interagem em um sistema relacional complexo que estende o movimento das imagens para os corpos dos espectadores, provocando fissuras no regime estético estabelecido e abrindo caminho para novas configurações do sensível.

5. Análise do Design Audiovisual e a Performatividade das Imagens de “Baile do Bruxo”

O videoclipe “Baile do Bruxo”, através de seu design audiovisual, toma elementos da cultura periférica do funk — o sound system, as joias, as marcas, os gestos — e os reinsere em um regime de visibilidade que os combina com signos de outros universos (o gótico, o medieval, o tribal). A parede de sound system, com uma superfície de caixas de som e luzes de led coloridas circulando em cada caixa, remete à cultura do “baile” desde os bailes dos anos 90, e presentes hoje em dia nos carros de tom contemporâneos e tecnológicos.



Figura 1 – Parede de Sound System
FONTE: TROPA DO BRUXO, 2023. (Reprodução de cena).

Um dos cenários, o que remete a uma realidade ficcional onde Triz é uma feiticeira medieval em um ambiente místico de tons azulados, formado por uma paisagem de um campo aberto com algumas árvores, arbustos e rochas rústicas no chão, possui um detalhe dissenssual em sua composição: tijolos de barro aparecem compondo o ambiente em algumas cenas. Acontece que no período medieval não existiam tijolos de barro no formato em que existem hoje. Os tijolos remetem imediatamente às arquiteturas das favelas, com casas sem acabamento de pintura. O figurino de Triz nessa cena é uma roupa de uma legítima feiticeira medieval, com cortes típicos de trajes femininos utilizados e bailes funk.



Figura 2 - Figurino Medieval/Funk de Triz
FONTE: TROPA DO BRUXO, 2023. (Reprodução de cena).

As imagens da cantora Triz, ora como bruxa em um quadro vivo, ora como performer em preto e branco diante do sound system, ora performando a ostentação em cima de uma moto com Ronaldinho Gaúcho, apresentam a possibilidade de uma mesma corporeidade habitar, simultaneamente, diferentes regimes de imagem, já que bebem de diferentes referencias ora trazidas pela vivência em sua comunidade, ora trazidas pela TV e pelos filmes populares estrangeiros. Esta característica típica das "culturas híbridas" latino-americanas (CANCLINI, 2003), evidencia uma "comunidade sensível parcial e aleatória", nos termos de Rancière, citados por Marques e Prado (2018, p. 27), que não se baseia em uma identidade sociológica prévia (ser da favela, ser funkeiro), mas no compartilhamento dessa experiência visual e sonora fabricada pelo clipe.



Figuras 3 a 6: Diferentes cenas com protagonismo de Triz
FONTE: TROPA DO BRUXO, 2023. (Reprodução de cena).

A ambiguidade persistente entre o que é ficção e o que é performance documental no clipe — em quais momentos eles são personagens de um filme ficcional, e em quais momentos a câmera registra de forma documental a apresentação musical dos MCs — é um dispositivo central dessa operação política do sensível. Ela funciona como uma estratégia do design audiovisual para perturbar a coerência entre o real e o ficcional, entre o que é considerado autêntico e o que é considerado encenação na cultura do funk. Ao não resolver essa ambiguidade, o clipe mantém o espectador em um estado de indeterminação que é produtivo. Ele força o espectador a abandonar a busca por um referente real estável e a se engajar com a superfície das imagens como um campo de forças em si mesmo. Essa

superfície, composta por elementos de design como cor, edição, enquadramento e figurino, é o território onde a performatividade acontece.

Os elementos fundamentais da linguagem visual — pontos, linhas e planos — são compreendidos como componentes dinâmicos de um sistema de significação maior no videoclipe “Baile do Bruxo”. Eles não existem de forma isolada, mas interagem entre si e com outros elementos constitutivos da obra, formando a base de sua gramática visual. A edição, por exemplo, pode ser entendida como a organização sequencial desses elementos, onde pontos de corte articulam linhas de ritmo visual, que, sucessivamente, compõem planos de experiência. Essa dinâmica é observada na edição rápida do clipe, que alterna micro frames no ritmo da música, criando uma superfície visual em constante agitação que define o estilo fragmentado e pulsante da obra, e proporciona uma atmosfera de baile funk: a sensualidade intercalada com a música alta, a dança e a ostentação em um ambiente noturno, tudo ao mesmo tempo.

A interação dos pontos, linhas e planos com a música e a narrativa visual é essencial, pois eles se sincronizam com o beat e as mudanças de atmosfera, modulando o ritmo da experiência visual. A justaposição de diferentes cenários, como o sound system iluminado e o cenário medieval, exemplifica como o arranjo de planos e linhas cria contrastes visuais, estabelecendo relações de proximidade e afastamento que compõem o estilo híbrido e deslocado da produção (LUPTON & PHILLIPS, 2008; MACHADO, 2011). A sincronia entre o som e a imagem é particularmente evidente na relação entre a batida grave e os planos de proximidade. Sempre que a batida grave ocorre, o plano que a acompanha é um plano mais próximo, frequentemente focado em partes do corpo ou no rosto da cantora Triz. Esta correlação se mantém mesmo quando a performance vocal é de R10 e SMU; as imagens destes artistas alternam-se com cenas de Triz, e no momento exato da batida grave, o plano imagético correspondente é o plano fechado em Triz. Existe uma única exceção a esta regra, próxima ao final do vídeo, onde a batida grave é acompanhada pela imagem de Ronaldinho Gaúcho, dono do projeto. Este contraste pontual funciona como uma assinatura visual que destaca a figura do idealizador, introduzindo uma variação calculada no padrão estabelecido e reforçando a hierarquia narrativa dentro do sistema visual do clipe.



Figura 7 - Plano próximo no grave da música
FONTE: TROPA DO BRUXO, 2023. (Reprodução de cena).

A montagem é estruturada a partir de nove cenas que se alternam, sendo a figura da cantora Triz o eixo central e predominante na organização visual. Aproximadamente 88% dos planos apresentam Triz como protagonista exclusiva ou em posição de dominância, estabelecendo sua presença como o principal vetor de continuidade visual. Mesmo nas cenas que incluem os artistas homens, as imagens são sistematicamente intercaladas com planos focados em Triz, criando uma linha harmônica de montagem. Esta intercalação faz com que a sua imagem pareça compor e habitar também os planos onde ela não está fisicamente presente ou onde aparece em conjunto, gerando uma sensação de que sua corporeidade permeia toda a estrutura audiovisual.

A cor, enquanto elemento desse sistema, também opera de forma relacional e dinâmica. A paleta dominante em tons escuros e azulados, intercalada com sequências em preto e branco, compõe o estilo visual do clipe e modula sua atmosfera. As cores são utilizadas de maneira sincronizada com o som, como observado quando a fotografia escurece em resposta a batidas graves, adquirindo cor progressivamente. Esse movimento sincronizado entre cor e som demonstra como a cor performa estados de tensão e liberação, integrando-se ao ritmo musical e à experiência sensorial. Em seu contexto social, a cor e sua manipulação contribuem para a construção de uma realidade sensível específica, articulando referências diversas — do gótico e medieval ao contemporâneo e periférico — para criar um atrito visual que performa um hibridismo cultural, reconfigurando o visível (LUPTON & PHILLIPS, 2008; CALDERÓN, 2020).

A escolha e aplicação das cores relacionam-se diretamente com outros elementos do design, como a iluminação, a cenografia e a edição. Por exemplo, a textura visual criada por um filtro em preto e branco que evoca os filmes antigos em uma das cenas em plano próximo da cantora Triz (Figura 6), adiciona uma camada tátil e afetiva, reforçando a memória do cinema. Essa relação é intensificada em um momento específico no final da música, onde o beat desaparece e permanece apenas a voz da cantora, cantada à capela. Durante todo esse trecho vocal, a montagem interrompe o movimento rápido de alternância de cenas e congela nessa mesma cena em preto e branco, que mostra Triz em movimento suave e próximo, criando uma imagem poética e sensual. O contraste abrupto entre a edição frenética anterior e essa suspensão do ritmo visual transforma momentaneamente a experiência. O videoclipe deixa de ser uma sequência pulsante e fragmentada para se tornar um filme calmo e artístico, cuja imagem está ali para ser apreciada com a mesma contemplação dedicada à voz pura e destacada da cantora. Essa pausa estratégica no fluxo visual performa uma mudança no regime de atenção, convidando o espectador a um engajamento mais íntimo e sensorial com a textura da imagem e a performance vocal.

As texturas visuais, definidas por Lupton e Philips como o grão tátil das superfícies, são outro componente essencial que adiciona profundidade e qualidades sensoriais ao estilo do videoclipe. Em “Baile do Bruxo”, a textura é explorada tanto na materialidade dos elementos cenográficos, como os tijolos de barro que remetem à estética da favela (Figura 2), quanto na aplicação de filtros visuais, como o granulado que evoca a memória do cinema antigo (Figura 6). Essas escolhas texturais integram-se à paleta de cores, à iluminação e à composição para criar uma atmosfera rica e imersiva. A textura de uma parede de sound system com superfície prateada e luzes LED, por exemplo, adiciona um brilho tecnológico que define parte da estética da obra. Socialmente, as texturas funcionam como um elo entre o tátil e o visual, comunicando sensações e evocando contextos culturais específicos. A materialidade crua do tijolo de barro, justaposta a elementos de fantasia medieval, performa um deslocamento cultural, convidando o espectador a experienciar uma realidade sensível híbrida, onde diferentes tradições materiais e visuais coexistem e tensionam-se (LUPTON & PHILLIPS, 2008).

A organização visual do clipe emprega a escala, o contraste e a tensão de maneira específica e interligada. A escala opera para sinalizar hierarquia, como na correlação entre a batida grave e a transição para um plano de grande proximidade da cantora Triz, enfatizando

seu protagonismo. O contraste se manifesta de duas formas: uma sutil, na linha harmônica de montagem que intercala as imagens de Triz com as cenas dos outros artistas, criando uma continuidade visual que desloca a noção de cenas separadas; e outra abrupta, na ruptura completa do ritmo estabelecido. Esta ruptura ocorre durante o trecho final de vocal à capela, onde a edição frenética cessa e a imagem se fixa em um único plano íntimo e contemplativo de Triz, gerando uma tensão expressiva que redefine a experiência do espectador de um clipe para uma obra de contemplação próxima ao cinema. Esta mesma lógica de contraste e tensão é instrumentalizada para fins de assinatura autoral, quando a batida grave, excepcionalmente, é associada à imagem de Ronaldinho Gaúcho, rompendo o padrão estabelecido. Assim, esses recursos não são genéricos, mas funcionam como operadores precisos que, ao articularem-se, constroem o ritmo visual, definem protagonismos e introduzem marcas de autoria, performando uma reordenação ativa do sensível (LUPTON & PHILLIPS, 2008).



Figura 8 - Plano próximo de Ronaldinho Gaúcho no grave da música
FONTE: TROPA DO BRUXO, 2023. (Reprodução de cena).

Todos esses elementos — pontos, linhas, planos, cor, textura, escala, peso e tensão — integram-se em um sistema visual coeso e complexo. Esse sistema estabelece conexões profundas entre seus componentes internos e com o contexto externo. O estilo do videoclipe emerge dessas relações internas, onde uma gramática visual unificada — expressa através da paleta cromática, da edição sincronizada e da cenografia híbrida — cria uma identidade consistente. Internamente, o sistema visual relaciona-se intrinsecamente com o som, a narrativa e a performance. A sincronia absoluta entre o beat musical e o cut visual, por

exemplo, faz com que a imagem seja uma extensão corporal do som, onde o drop da batida é performado por uma explosão de luz ou uma mudança brusca de cenário.

Esse sistema visual complexo e relacional estende suas conexões para além da obra, engajando-se com as dimensões externas do contexto social, cultural e tecnológico. A função comunicativa específica do clipe, seu meio de veiculação digital, o público receptor diversificado e as convenções culturais com as quais dialoga são dimensões fundamentais que pautam suas escolhas formais. O design do videoclipe é pensado para circular em plataformas como YouTube, TikTok e Instagram, o que influencia decisões sobre escala (visibilidade em diferentes tamanhos de tela), cor (impacto em feeds digitais) e textura (qualidade para compartilhamento e remix). As referências visuais à cultura periférica do funk, combinadas com elementos góticos e medievais, operam dentro de uma história visual mais ampla, contestando e reconfigurando normas estéticas estabelecidas. A materialidade de alta definição, os contrastes marcantes e os enquadramentos impactantes são qualidades formais que incentivam a replicação e a viralização, permitindo que a obra se propague na rede como unidades performativas autônomas, como gifs ou clips destacáveis (LUPTON & PHILLIPS, 2008).

A performatividade das imagens, conceito central explorado por Calderón (2020), é o mecanismo através do qual esse sistema visual complexo age e cria realidades sensíveis. As imagens no clipe não buscam representar fielmente uma realidade preexistente, mas performar, através de seu design, uma nova experiência. A justaposição de um lobo animado uivando ao lado de uma figura em trajes medievais, em um cenário que inclui tijolos de barro contemporâneos, não comunica uma mensagem sobre sincretismo; antes, gera na superfície da imagem uma experiência sensível de hibridismo e deslocamento. Essa operação é performativa porque engendra o inesperado, abrindo brechas para o imprevisto na experiência estética. A autonomia da imagem, assim conferida, permite que ela aja sobre o espectador, convocando-o a uma experiência mais tátil e rítmica do que narrativa.

6. Conclusão

A análise da performatividade das imagens em "Baile do Bruxo" demonstra que o videoclipe engendra dissensos que contribuem para a reconfiguração da partilha do sensível. A obra opera por meio de um sistema visual que, dialogando com as convenções do mercado, cria zonas de indeterminação que deslocam o espectador de regimes perceptivos consolidados.

A ambiguidade persistente entre ficção e performance documental — a oscilação entre momentos em que os artistas habitam personagens de um universo ficcional e aqueles em que a câmera parece registrar de forma documental a apresentação musical — constitui dispositivo central dessa operação. Ao não resolver essa ambiguidade, o clipe mantém o espectador em estado de suspensão produtiva, forçando-o a abandonar a busca por um referente estável e a se engajar com a superfície das imagens como campo de forças autônomo.

A justaposição de referências visuais díspares — o sound system tecnológico, os tijolos de barro que remetem à arquitetura das favelas, o cenário medieval de tons azulados, os filtros que evocam a memória do cinema antigo, o lobo animado ao fundo — cria um hibridismo que impede qualquer leitura unívoca ou representacional da obra.

A centralidade da cantora Triz na estrutura narrativa do clipe — sua presença em aproximadamente 88% dos planos, sua posição como eixo da montagem, a associação sistemática de sua imagem aos momentos de maior intensidade rítmica — tensiona representações de gênero no funk, posicionando a mulher como sujeito da performance. A sincronia estabelecida entre a batida grave e os planos de proximidade de Triz, bem como a exceção calculada que associa a batida à imagem de Ronaldinho Gaúcho como assinatura visual do idealizador, demonstram como recursos formais como escala, contraste e tensão constroem protagonismos e hierarquias dentro do sistema visual.

A interrupção estratégica do ritmo visual durante o trecho vocal à capela, onde a edição frenética cede lugar a um plano fixo, íntimo e contemplativo de Triz em preto e branco, suspende as expectativas associadas ao funk e abre espaço para uma experiência estética outra. Essa pausa no fluxo visual performa uma mudança no regime de atenção, demonstrando como operações formais engendram dissensos mesmo no interior de um produto cultural inserido na lógica do mercado.

A inserção no regime estético do mercado, portanto, não anula o potencial dissensual da obra. "Baile do Bruxo" afirma seu direito à existência plena sem recorrer a estereótipos ou moralizações, participando de um movimento mais amplo de reconfiguração do visível no qual produções periféricas reorganizam a partilha do sensível vigente.

Referências

BILLBOARD BRASIL. **'Baile do Bruxo' destrona Ana Castela e Gusttavo Lima no Hot 100**. 7 nov. 2023. Disponível em: https://billboard.com.br/baile-do-bruxo-destrona-ana-castela-e-gusttavo-lima-no-hot-100/. Acesso em: 23 fev. 2026.

CALDERÓN, Andrea Soto. **La performatividad de las imágenes**. Santiago: Metales Pesados, 2020.

FERREIRA, Mauro. Hit 'Baile do Bruxo' recoloca o funk mineiro no centro do pop nacional. **UOL**, 15 nov. 2023. Disponível em: https://www.uol.com.br/splash/colunas/mauro-ferreira/2023/11/15/. Acesso em: 23 fev. 2026.

KONDZILLA. 'Baile do Bruxo' eleva patamar do audiovisual no funk. **KondZilla**, 20 out. 2023. Disponível em: https://portal.kondzilla.com/materias/baile-do-bruxo. Acesso em: 23 fev. 2026.

KURZ, Letícia; OBREGON, Rosane; ZANDOMENEGHI, Anna Luiza Araújo de Oliveira; DINIZ, Rafaella Lira. Reflexões sobre as relações entre design, design de produção audiovisual e narrativa transmídia. **Projética**, Londrina, v. 9, n. 2, p. 99-114, jul./dez. 2018.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Tradução de Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Imagem em movimento**: cinema, vídeo, televisão e novas mídias. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro; PRADO, Marco Aurélio Máximo. O método da igualdade em Jacques Rancière: entre a política da experiência e a poética do conhecimento. **Revista Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 12, n. 3, p. 1-32, dez. 2018.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **Dissensus**: on politics and aesthetics. Edited and translated by Steven Corcoran. London: Continuum, 2009.

RODRIGUES, Leonardo. Hit 'Baile do Bruxo' turbina projeto musical de Ronaldinho Gaúcho e recoloca o funk de BH no centro do debate pop. **O Globo**, 12 nov. 2023. Disponível em: https://oglobo.globo.com/cultura/musica/noticia/2023/11/12/. Acesso em: 23 fev. 2026.

RONALDINHO GAÚCHO. Entrevista à Billboard Brasil. [Entrevista concedida a] Billboard Brasil. São Paulo, 15 jan. 2023.

SOARES, Thiago. A potência do funk mineiro em 'Baile do Bruxo'. **Rádio Batuta – Instituto Moreira Salles**, 5 dez. 2023. Disponível em: https://radios.ims.com.br/batuta/analises/. Acesso em: 23 fev. 2026.

TROPA DO BRUXO. **Baile do Bruxo** [Videoclipe]. Rio de Janeiro: Tropa do Bruxo, 2023. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal Tropa do Bruxo. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ql03PzVuLcg. Acesso em: 2 fev. 2026.