

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC  
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

Gabriel Mendes dos Reis

**Entre versos e cores:  
o universo periférico do rap no ensino de artes visuais**

Campo Grande/MS  
2024

Gabriel Mendes dos Reis

**Entre versos e cores:  
o universo periférico do rap no ensino de artes visuais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Antonini Souza

Campo Grande – MS

2024

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

Gabriel Mendes dos Reis

### **Entre versos e cores: o universo periférico do rap no ensino de artes visuais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para obtenção de título de Licenciado em Artes Visuais.

#### **Comissão Examinadora:**

Prof. Dr. Paulo César Antonini de Souza  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Joaquim Sérgio Borgato  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Ms. Antonio Jose dos Santos Junior  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

A Ata da Defesa, assinada pelos membros da Comissão Examinadora, consta no Sistema Eletrônico de Informações (SEI), desenvolvido pelo TRF4 e implantado na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, assim como em outros setores administrativos da União.

Campo Grande, 29 de novembro de 2024

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradeço a mim mesmo por ter persistido diante das inúmeras dificuldades que surgiram ao longo da minha trajetória acadêmica, e ao meu professor e orientador, Paulo César Antonini Souza, que acreditou no meu potencial desde o início e me guiou com dedicação e sabedoria ao longo de todo o processo de pesquisa.

Sou profundamente grato aos meus pais, que sempre estiveram ao meu lado, oferecendo amor incondicional, além de suporte emocional e financeiro necessários para que eu pudesse me dedicar aos meus estudos e alcançar os meus objetivos. Aos meus amigos e colegas que se fizeram presentes ao longo da minha vida e graduação, agradeço pelo apoio, companheirismo e pelas experiências compartilhadas.

Agradeço à minha companheira Iara, por também me proporcionar um apoio emocional, além de contribuir ativamente para o desenvolvimento deste trabalho ao me indicar textos e pessoas que pudessem colaborar com a minha pesquisa. Também sou muito grato a todo corpo docente do curso de Artes Visuais da UFMS, pelas inúmeras contribuições acadêmicas que foram essenciais para minha formação.

Agradeço à professora Edna de Souza Oliveira, que foi uma grande inspiração durante os períodos de estágio e residência pedagógica realizados ao longo de minha graduação. Sua experiência e dedicação na sala de aula tiveram um impacto profundo em minha visão pedagógica e me proporcionaram um aprendizado valioso sobre o ambiente escolar.

E, por fim, agradeço imensamente ao RAP e a cultura Hip-Hop, que sempre estiveram presentes em minha vida, me inspirando, me ensinando sobre resistência, identidade e a importância da expressão artística como ferramenta de transformação social. A todos que, de alguma forma, colaboraram para o desenvolvimento deste trabalho, meus sinceros e profundos agradecimentos.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo **investigar a contribuição do rap para o ensino de artes visuais nas escolas da rede pública, promovendo a valorização da cultura e estética periférica**. A pesquisa inicia com uma análise estética de obras relacionadas ao rap, explorando a relação entre o gênero musical e as artes visuais. Em seguida, adota-se uma abordagem qualitativa, baseada na fenomenologia, para compreender as experiências de docentes da rede pública de ensino sobre a inserção da cultura periférica em suas práticas pedagógicas. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semi-estruturadas, cujas respostas foram demonstradas a partir de três categorias principais: **A) Eu escolhi fazer isso ; B) Para quem eu estou dando aula?; C) A gente tem que trabalhar isso sempre, né?**. Os resultados indicam que a incorporação da cultura periférica no ensino de artes visuais contribui para uma prática pedagógica mais inclusiva e reflexiva, que valoriza a identidade cultural dos estudantes.

**Palavras chave:** cultura periférica; interdisciplinaridade; rede pública de ensino; moda streetware

## **ABSTRACT**

This thesis investigates the contribution of rap music to visual arts education in public schools, emphasizing the appreciation of peripheral culture and aesthetics. The research begins with an aesthetic analysis of works related to rap, examining the relationship between this musical genre and visual arts. A qualitative approach grounded in phenomenology is then employed to understand the experiences of public school teachers regarding the inclusion of peripheral culture in their pedagogical practices. Data were collected through semi-structured interviews, with responses categorized into three main themes: (A) "I chose to do this"; (B) "Who am I teaching?"; and (C) "We have to work on this constantly, right?" The findings reveal that integrating peripheral culture into visual arts education fosters a more inclusive and reflective pedagogical practice, valuing students' cultural identities.

**Keywords:** peripheral culture; interdisciplinarity; public school system; streetwear fashion

## Lista de Figuras

Figura 1: Grandmaster Flash & The Furious Five.....	28
Figura 2: Run D.M.C.....	29
Figura 3: MC Cabelinho.....	31
Figura 4: Drik Barbosa e BK.....	32
Figura 5: Salt N Pepa.....	33
Figura 6: Rincon Sapiência.....	34
Figura 7: Dapper Dan e LL Coll.....	35
Figura 8: Orochi.....	36
Figura 9: N.W.A.....	37
Figura 10: Racionais MCs.....	38
Figura 11: Edu Ribeiro - Material Bélico.....	41
Figura 12: Edu Ribeiro - Material Bélico, Camiseta AINDA.....	44
Figura 13: Edu Ribeiro - Coleção Logomania BAW.....	45
Figura 14: Edu Ribeiro - South Central, Camiseta THUGNINE.....	46
Figura 15: Dan Coelho - Duzz: Remédio e Soda.....	49
Figura 16: Dan Coelho - Djonga.....	51
Figura 17: Dan Coelho - As Tartarugas Ninja.....	52

## **Lista de Quadros**

Quadro 1 - Apresentação do grupo de participantes da pesquisa.....	56
Quadro 2 - Matriz nomotética - distribuição das unidades de significado.....	58



## Sumário

Introdução.....	10
1. Estética Periférica do Rap Brasileiro.....	15
1.1 Identidade Musical do Rap Brasileiro.....	17
1.2 Identidade Visual do Rap Brasileiro.....	26
2. Explorando a Sinergia entre o Rap e as Artes Visuais.....	39
2.1 Representação Visual do Rap nas composições de Edu Ribeiro.....	40
2.2 Representação Visual do Rap nas composições de Dan Coelho.....	48
3. As vozes da periferia no ensino de arte.....	55
3.1 Análise dos dados coletados.....	56
Quadro 1 - Apresentação do grupo de participantes da pesquisa.....	56
Quadro 2 - Matriz nomotética - distribuição das unidades de significado.....	58
3.2 Categorias Temáticas.....	58
A) Eu escolhi fazer isso.....	58
B) Para quem eu estou dando aula?.....	62
C) A gente tem que trabalhar isso sempre, né?.....	69
Considerações.....	78
Referências.....	80
Apêndices.....	87
Apêndice 1 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	87
Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais.....	88

## Introdução

Nascido em Campo Grande, filho de uma mãe tocantinense e um pai paulista, cresci em um ambiente musicalmente diversificado, com influências musicais que iam do sertanejo as músicas flashback<sup>1</sup> internacional dos anos 1980. A construção desse repertório fez com que essa forma de expressão artística desempenhasse um papel de extrema importância em minha vida, levando-me, desde os dez anos de idade, a cultivar o hábito de compor pequenas canções, inspiradas em trilhas sonoras que já me eram familiares.

Meu primeiro contato com as músicas de gênero RAP<sup>2</sup> se deu aos onze anos, quando ouvi meu pai escutando um CD<sup>3</sup> (Compact Disc) com músicas aleatórias, sendo uma delas a canção "Cleanin Out My Closet", cantada pelo rapper Eminem. Como era a única música deste gênero presente no CD, eu escutava ela com muito mais frequência, ao mesmo tempo em que também me inspirava em outros estilos para criar minhas composições.

Pouco tempo depois, deixei a composição escrita de lado e me concentrei na prática do desenho, retratando personagens de animes que eu acompanhava na época. Essa atividade me proporcionou uma introdução ao universo das artes visuais, que se tornou meu principal hobby até aproximadamente 2011, quando minha vida tomou um novo rumo ao descobrir o mundo do skateboard.

Esse esporte proporcionou uma melhora significativa na minha qualidade de vida, e me inseriu na cultura de rua, me apresentando definitivamente ao universo do hip-hop<sup>4</sup> e do rap nacional. Uma das primeiras músicas brasileiras desse gênero que ouvi foi "Só Deus pode me julgar" de MV Bill, que imediatamente me levou a refletir sobre o contexto social em que eu vivia. Essa experiência motivou-me a retomar meus antigos hábitos de escrita e composição musical, mas dessa vez

---

<sup>1</sup> Músicas FlashBack refere-se a um estilo de música que evoca sentimentos de nostalgia ao lembrar sucessos passados de décadas anteriores.

<sup>2</sup> RAP é abreviação de "Rhythm and Poetry" (Ritmo e Poesia), é um gênero musical que se originou na cultura afro-americana nos Estados Unidos, emergindo principalmente nas comunidades urbanas de Nova York durante a década de 1970.

<sup>3</sup> CD é a abreviação de "Compact Disc" (Disco Compacto), um formato de armazenamento de áudio digital introduzido pela Sony e pela Philips em 1982.

<sup>4</sup> Hip Hop, nascido no final dos anos 1970 no Bronx, Nova York, é um movimento cultural que originou-se como uma forma de expressão artística e uma resposta criativa às condições socioeconômicas desfavoráveis enfrentadas por essas comunidades. Com quatro elementos principais - Rap, DJing, breakdance e graffiti - tornou-se uma forma de expressão artística global, influenciando música, moda e linguagem, destacando-se pela diversidade e relevância nas comunidades urbanas e além.

direcionados para o rap, em um exercício existencial que compreendo a partir de Fayga Ostrower (2014), para quem, o ser humano ao se tornar consciente de sua existência individual, conscientiza-se também de sua existência social.

Pode-se dizer que eu passei o final do meu Ensino Fundamental e meu ensino médio inteiro focado principalmente no skate e na cultura hip-hop. Ao finalizar meus estudos na educação básica, me vi pressionado a ingressar na educação superior, foi quando eu optei pelo curso de Turismo em 2015, na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, mas logo percebi que essa área específica não era para mim.

Durante três anos eu me mantive focado apenas em trabalhar para conseguir dinheiro, enquanto desenvolvia minhas habilidades esportivas e musicais nas horas vagas, depois desse período, afastado dos estudos, decidi retomar minha jornada acadêmica influenciado por alguns amigos que cursavam Artes Visuais na UFMS. Com isso, no ano de 2019, decidi me matricular nesse curso, o que me permitiu retomar minha prática com o desenho, ao mesmo tempo em que me abriu portas para uma nova área de atuação: a docência.

Ao longo de todos esses anos, mantive uma participação ativa na cena musical, especialmente no RAP, atuando como MC<sup>5</sup> (Mestre de Cerimônia) e compositor, ao mesmo tempo em que, com o decorrer da minha trajetória acadêmica, eu pude explorar a interculturalidade e interdisciplinaridade entre a música e as artes visuais, principalmente nos períodos de estágios obrigatórios nas escolas da rede pública. Minha primeira experiência com esse tema em sala de aula se deu por meio do meu estágio no ensino fundamental, no ano de 2022, realizado na Escola Municipal José Rodrigues Benfica<sup>6</sup>, com as turmas de oitavo e nono ano, onde precisei adaptar o conteúdo de artes visuais para uma turma que estava tendo aulas com um professor de música.

Para a turma de oitavo foi trabalhado o conteúdo de sinestesia<sup>7</sup>, a partir das obras de Wassily Kandinsky, enquanto no nono ano, foi trabalhado tendências contemporâneas com foco no hip-hop. Ao longo da regência, pude perceber o quanto os alunos estavam se identificando com o conteúdo, e participando das

---

<sup>5</sup> MC é a abreviação de "Master of Ceremonies" (Mestre de Cerimônias), termo que se originou na cultura hip-hop para se referir aos artistas que performam rap em festas, shows e outros eventos.

<sup>6</sup> A identificação das escolas nesse texto respeitam os termos de autorização de meu estágio.

<sup>7</sup> sinestesia é um fenômeno neurológico no qual estímulos de um sentido provocam automaticamente experiências sensoriais em outro sentido, sem a estimulação direta dos órgãos sensoriais correspondentes.

aulas, principalmente naquela sobre a origem do RAP, que estava incluída no planejamento do nono ano.

Essa experiência foi significativa para compreender a importância da interdisciplinaridade na abordagem de temáticas que se aproximam e dialogam com o cotidiano dos alunos fora do ambiente escolar. Essa experiência se aprofundou de forma significativa quando no semestre seguinte realizei a observação de duas aulas no 2º Ano do ensino médio na Escola Estadual Blanche dos Santos Pereira, nas quais a professora regente trabalhava com músicas a fim de promover uma abordagem interdisciplinar, estimular a criatividade dos alunos e explorar a diversidade cultural.

Quando me vi indagado a buscar um tema de pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), passei a refletir sobre a possibilidade de propor uma abordagem fenomenológica para analisar as representações culturais do RAP em recortes artístico-visuais, contemplando tanto minha vivência na cultura de rua originada pelo skate e eventos culturais relacionados ao rap e hip-hop, quanto minhas experiências como docente em formação em sala de aula. Minha expectativa é contribuir para o entendimento da relação entre música, especialmente o rap, e as artes visuais para o ensino na escola pública. Neste contexto, conforme argumenta Martins Ferreira :

A principal vantagem que obtemos ao utilizar a música para nos auxiliar no ensino de uma determinada disciplina é a abertura, poderíamos dizer assim, de um segundo caminho comunicativo que não o verbal – mais comumente utilizado. Com a música, é possível ainda despertar e desenvolver nos alunos sensibilidades mais aguçadas na observação de questões próprias à disciplina alvo.(Ferreira, 2002, p. 13).

Considerando essas relações que foram construídas entre música e artes visuais, tanto em contexto pessoal, quanto educacional, indago a importância de explorar a seguinte questão: **Como o RAP pode contribuir de forma significativa para a prática de ensino de artes visuais nas escolas da rede pública?**

Com o objetivo de **promover a valorização da cultura e estética periférica no ensino de artes visuais na rede pública por meio do rap**, este Trabalho de Conclusão de Curso adotou uma abordagem fenomenológica (Merleau-Ponty, 1999), realizando análises estéticas de composições e representações visuais em recortes específicos relacionados ao gênero musical RAP. Entre minhas referências

artísticas, destaquei nomes como Edu Ribeiro e Dan Coelho, artistas visuais que enriquecem meu olhar sobre a intersecção dessas duas expressões artísticas e me estimulam a produzir trabalhos com base na cultura hip-hop, na visualidade dos MCs e em composições do gênero rap.

Assim, para apresentar o desenvolvimento de meu TCC, no **capítulo 1: Estética Periférica do Rap Brasileiro**, abordei o conceito de periferia, destacando sua relevância geográfica, social e cultural no contexto brasileiro, e investiguei o surgimento do rap como um fenômeno cultural que reflete as experiências vividas nas periferias urbanas, evidenciando seu impacto social no cotidiano de seus habitantes. Na construção do texto, a ordenação temática considerou no item **1.1 Identidade Musical do Rap Brasileiro**, questões sobre o contexto histórico do surgimento do Rap nas periferias urbanas do Brasil, as influências do movimento hip-hop, e as condições socioeconômicas e culturais que influenciam o desenvolvimento da escrita lírica no rap brasileiro. No item **1.2 Identidade Visual do Rap Brasileiro**, investiguei a visualidade do rap nos contextos da moda e do vestuário urbano, buscando compreender os fenômenos estéticos envolvendo símbolos, valores e saberes.

No **capítulo 2: Explorando a Sinergia entre o Rap e as Artes Visuais**, foi investigado a influência do rap nas produções artístico-visuais de artistas inseridos na cultura periférica. A ordenação temática considerou no item **2.1 Representação Visual do Rap nas composições de Edu Ribeiro**, a análise das composições de Edu Ribeiro, que retratam elementos do universo do rap e da cultura periférica, além de suas produções e colaborações no universo da moda streetwear. Já no item **2.2 Representação Visual do Rap nas composições de Dan Coelho**, a análise das composições de Dan Coelho, que é conhecido por retratar artistas musicais do universo do rap, e personagens da cultura pop em um contexto periférico, além de suas produções envolvendo a criação de capas para albuns musicais de artistas do rap nacional e internacional.

No capítulo 3: **As vozes da periferia no ensino de arte**, por meio de entrevistas<sup>8</sup> com dois professores e uma professora atuando na aula de arte na rede pública de Campo Grande/MS, foi realizada uma investigação para

---

<sup>8</sup> As entrevistas foram realizadas após assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, cujo modelo se encontra no Apêndice 1 deste Trabalho de Conclusão de Curso. Por opção metodológica, não fazem parte do corpo deste trabalho a transcrição das entrevistas em sua íntegra.

compreender como eles e ela trabalham a cultura periférica no ensino de arte. Os procedimentos metodológicos, pautados pela Fenomenologia (Souza, 2022), envolveram a análise dos dados, desvelando as categorias A) Eu escolhi fazer isso; B) Para quem eu estou dando aula?; C) A gente tem que trabalhar isso sempre, né?. Os resultados indicaram que a incorporação da cultura periférica no ensino de artes visuais contribui para uma prática pedagógica mais inclusiva e reflexiva, que valoriza a identidade cultural dos estudantes.

Ao final, após as Considerações, tendo em vista as análises desenvolvidas com as entrevistas, foi elaborado um projeto de curso para o ensino de artes visuais<sup>9</sup> com o título “**Sobre RAP: uma proposta interdisciplinar para o ensino médio**”, voltado para o primeiro ano do ensino médio, com o intuito de estimular os alunos a se envolverem de maneira ativa com temas ligados à cultura periférica, aproximando-os de produções visuais e musicais que refletem suas realidades. O uso do ChatGPT, desenvolvido pela empresa OpenAI, assim como outras ferramentas de Inteligência Artificial, tiveram como objetivo colaborar na pesquisa bibliográfica e na compreensão de textos acadêmicos relevantes para este TCC. Além disso, contribuíram para o refinamento da escrita, melhorias ortográficas e ajustes de concordância.

---

<sup>9</sup> O projeto de curso para o Ensino de Artes Visuais envolve a construção, no curso de Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação na UFMS, de uma sequência didática com dez aulas a partir do tema de pesquisa dos formandos e subordinado à Resolução CNE/CES nº 1, de 16 janeiro de 2009, disponível em: [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2009/rces001\\_09.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2009/rces001_09.pdf).

## 1. Estética Periférica do Rap Brasileiro

Etimologicamente (HOUAISS, 2009), a palavra "periferia" deriva do latim "*peripheria*", com antecedentes na língua grega, onde "peri" significa "ao redor" e "*pherein*" significa "levar". A união dessas palavras sugere a ideia de algo que circunda ou que está ao redor de uma determinada região central.

Neste sentido, a periferia pode ser compreendida como regiões que circundam ou estão nos limites de um centro urbano. De acordo com Simone Pallone (2005), o conceito de periferia está intrinsecamente relacionado ao centro, pois a relação entre esses dois elementos reflete a desigualdade social e econômica presentes nas cidades.

Quando abordamos essa perspectiva de maneira social, podemos atribuir a essas regiões periféricas a falta de infraestrutura, oportunidades reduzidas de emprego e educação, e o acesso limitado a serviços básicos como saúde e saneamento. Todos esses elementos, somados a falta de políticas públicas eficazes para promover o bem-estar da população e alcançar metas de desenvolvimento, são fatores que contribuem para o processo de favelização<sup>10</sup> desses ambientes urbanos.

A favelização das periferias é um fenômeno complexo que reflete tanto as desigualdades socioeconômicas, como a marginalização social<sup>11</sup> de seus moradores. A concentração de pessoas carentes nessas áreas cria um ciclo vicioso de pobreza e exclusão, dificultando a mobilidade social e o acesso a oportunidades de crescimento e desenvolvimento pessoal, afinal, por ser:

[...] uma população, como mostra o estudo, de maioria negra e vivendo em locais com pouca infraestrutura, é possível perceber a dificuldade no acesso a outros recursos, como educação de qualidade e trabalho decente. É um raciocínio que me parece lógico. Se uma pessoa mora longe do centro, onde existem mais possibilidades de emprego e educação, ela necessita de mais tempo para chegar ao trabalho, logo, precisa acordar mais cedo e, como consequência, acaba ficando mais cansada. Além disso, se tem um nível de instrução menor, consegue empregos mais desgastantes. A possibilidade de estudar em meio a uma rotina exaustiva é bem menor do que uma pessoa que dispõe de todas as condições possíveis de alimentação de qualidade, transporte acessível e ambiente de estudo limpo,

---

<sup>10</sup> Favelização é um termo utilizado para descrever o processo de expansão e crescimento desordenado de áreas urbanas, resultando na formação de favelas ou assentamentos informais.

<sup>11</sup> A marginalização social é a exclusão de indivíduos ou grupos da participação plena na sociedade devido a fatores como pobreza, discriminação e falta de acesso a recursos básicos. Isso resulta em desigualdade econômica e social, limitando oportunidades e direito

tranquilo e confortável. A concorrência entre os que moram nas periferias e os moradores dos centros urbanos é desleal. (Goes *et al.*, 2021, p. 16).

Pode-se afirmar que a estética periférica, inserida nos âmbitos da filosofia e da arte surge como uma manifestação da vivência e resistência das populações marginalizadas (MAGNANI, 2002). Ela rompe com padrões estéticos tradicionais, questiona normas sociais e políticas, e reivindica visibilidade e representatividade para as identidades periféricas. Essa estética se manifesta de diversas formas, incluindo a música, o grafite, a dança, o cinema, entre outras expressões artísticas, nos dando o entendimento de que:

A cultura da periferia seria, então, a junção do modo de vida, comportamentos coletivos, valores, práticas, linguajares e vestimentas dos membros das classes populares situados nos bairros tidos como periféricos. E dela ainda fazem parte manifestações artísticas específicas, como as expressões do hip hop (break, rap, grafite) e a literatura marginal, que reproduziriam tal cultura no plano artístico não apenas por retratarem suas singularidades, mas por serem resultados da manipulação dos códigos culturais periféricos (como a linguagem com regras próprias de concordância verbal e uso do plural, as gírias específicas, os neologismos etc (Nascimento, 2011, p. 13).

Nesse contexto, o RAP brasileiro emerge como uma das expressões mais reconhecíveis da estética periférica, utilizando a música e a poesia para dar voz aos marginalizados e contestar as estruturas de poder estabelecidas, assim como foi feito na introdução da música [No Brooklin](#)<sup>12</sup>, lançada pelo do rapper Sabotage, o “maestro do canção”<sup>13</sup>, no álbum “O Rap é Compromisso!”:

Lá no bairro do Brooklin, reparei que, na periferia, a maioria dos moradores é gente pobre, carente de cultura própria. O terceiro mundo tem sido cruel. Eu vejo a marca do sofrimento no rosto dos brasileiros. É, Sabotage, cada pessoa tem a sua história, e o respeito é tu que faz prevalecer. Vai na fé, nêgo!

---

<sup>12</sup> No Brooklin é uma música do rapper Sabotage, que aborda a realidade das periferias urbanas, especialmente do bairro do Brooklin, em São Paulo. A introdução desta música foi escrita pelo amigo e companheiro de estúdio de Sabotage, Helião RZO, e foi declamada por uma vendedora de incenso com sotaque paraguaio que Sabotage e Helião conheceram na Avenida Paulista na cidade de São Paulo.

<sup>13</sup> Maestro do Canção era um dos apelidos pelo qual o rapper brasileiro Mauro Mateus (Sabotage) ficou conhecido. O apelido faz referência ao bairro onde Sabotage cresceu, o Canção, parte da Favela do Aeroporto, localizada no bairro do Brooklin, zona sul de São Paulo. Sua vida e obra foram marcadas por sua relação com a realidade das periferias urbanas, sua música e sua influência no cenário do hip-hop brasileiro. O apelido também ressalta sua habilidade em retratar a vida nas favelas e sua importância como uma figura central na cultura hip-hop do país



Sabotage ganhou notoriedade ao compor letras que denunciavam as injustiças sociais e as desigualdades enfrentadas pelos moradores das periferias, ao mesmo tempo em que exaltava sua cultura, criatividade e resiliência. Sua música se tornou um reflexo das realidades vividas nas ruas, permitindo que seu legado continuasse sendo propagado, motivando assim gerações de artistas e ativistas a levantar suas vozes em prol da justiça social e da inclusão.

### **1.1 Identidade Musical do Rap Brasileiro**

O RAP brasileiro, influenciado pelo movimento hip-hop dos Estados Unidos, é uma expressão artística que se originou nas periferias urbanas do país como uma resposta às condições adversas enfrentadas pela população marginalizada. Surgindo no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, o rap nacional rapidamente se tornou uma voz importante para os jovens negros e de classes sociais desfavorecidas, que buscavam uma forma de expressar suas realidades e lutas diárias. Neste contexto, Arnaldo Daraya Contier afirma que:

O rap caracteriza-se pela re-invenção do cotidiano através da oralidade de pessoas comuns que denunciam em suas canções problemas graves vivenciados nas situações sociais extremamente adversas e totalmente negligenciadas pelos Donos do Poder. Os rappers narram com as suas próprias vozes e olhares o cotidiano das cidades contemporâneas transfigurando-se em instigantes cronistas e críticos da modernidade (Contier, 2005, p. 6).

Apesar de muitas das letras do rap nacional abordarem temas como violência urbana, desigualdade social, racismo e resistência política (Contier, 2005), é importante salientar que sua poética é multifacetada, refletindo a complexidade da experiência urbana e a diversidade cultural do Brasil. Segundo Ricardo Indig Teperman (2015, p.39) “o rap sempre foi algo plural, abrigoando diferentes artistas e concepções”, oferecendo espaço para uma ampla diversidade de temas que permitem os artistas compartilharem experiências pessoais e promover a autoafirmação em suas letras. Com isso, suas composições são capazes de refletir tanto as realidades sociais vividas por moradores da periferia, quanto às questões pessoais e aspirações individuais presentes nas vidas dos *MCs*.

Musicalmente, o rap nacional possui batidas pesadas e marcantes, frequentemente construídas a partir de *samples* de outras músicas nacionais que resultam em uma sonoridade única. Como destaca Michel Antonio Brasil:

No contexto do rap e da música popular contemporânea, o *sampling*, ou *sampleamento*, refere-se à utilização concreta de excertos de obras musicais na criação de novas obras através do uso do próprio som. No contexto da música rap nacional, utiliza-se o termo "samplear", que corresponde ao ato de se apropriar de um trecho de uma música e utilizá-lo como um dos elementos que compõem as bases musicais sobre as quais os rappers cantam (Brasil, 2022, p. 33).

A utilização desses elementos, presentes em músicas tradicionais como samba, funk, bossa nova e MPB, adiciona uma dimensão cultural única ao rap produzido em nosso país, o conectando às raízes da musicalidade brasileira. Teperman (2015, p. 146) afirma que "[...] nos últimos anos, houve uma relativa aproximação do rap e dos rappers com a canção brasileira [...]".

Um exemplo dessa característica pode ser encontrada nas músicas do grupo Racionais MCs que são influenciadas pelo diálogo entre Brasil e EUA, combinando o estilo do rap americano com elementos do funk, soul e disco dos anos 70, o samba dos anos 80, o trabalho de Jorge Ben Jor, e outros gêneros musicais brasileiros, além das lutas políticas e de identidade, inspirados pelos Panteras Negras<sup>14</sup> e o movimento "Black is beautiful"<sup>15</sup> (Gutierrez, 2016).

Os Racionais MCs incorporam essas influências para criar composições musicais que refletem as realidades sociais e políticas da comunidade negra no Brasil, utilizando o rap como uma forma de contar histórias e transmitir mensagens de resistência e empoderamento. Sobre as composições dos Racionais MCs, Gutierrez afirma que:

Quantitativamente, em primeiro plano, dentro das músicas *sampleadas*, estão as influências relacionadas ao grupo Soul/Funk/Disco dos EUA: Marvin Gaye, George Clinton, Parliament, James Brown, Michael Jackson, Isaac Hayes, The Meteres, Leon Hare, Ray Charles, Curtis Mayfield e Al Green. Em segundo lugar estão as referências ao rap nacional, como Sistema Negro, Consciência Humana, Tribunal Popular e GOG. Depois,

---

<sup>14</sup> Os Panteras Negras foram um movimento revolucionário e uma organização política fundada nos Estados Unidos em 1966 com o objetivo de combater a brutalidade policial contra a comunidade afro-americana, e lutar por direitos civis e justiça social.

<sup>15</sup> O movimento "Black is Beautiful" foi um movimento cultural dos anos 1960 e 1970 que celebrou a beleza e o valor da cultura afro-americana, desafiando os padrões de beleza eurocêntricos e promovendo o orgulho racial e a aceitação das características físicas naturais, como o cabelo afro e a cor da pele.

vêm o samba e a MPB, como referências a Negritude Jr., Agepê, Benito de Paula, Roberto Ribeiro, Luis Airão, Fundo de Quintal, Ivo Meirelles, Lecy Brandão, Beбето, Almir Guineto, Guilherme Arantes, Chico Buarque, Gilberto Gil e especialmente, Jorge Ben.(Gutierrez, 2016, p. 9)

Além desses diversos elementos que compõe o rap, os MCs também complementam essas batidas com *punchlines*<sup>16</sup> que enriquecem a narrativa e a expressão poética das letras. Nesse contexto musical, as *punchlines* são percebidas como uma notável habilidade lírica do MC, demonstrando a criatividade e a inteligência do artista, e muitas vezes entregando mensagens poderosas em poucas palavras.

Caracterizada como uma parte essencial da arte do rap, essas linhas de impacto são frequentemente usadas para provocar reações fortes, seja através de humor, ironia ou crítica social, servindo como um momento de destaque em uma música ou batalha de rap.

Por isso, as *punchlines* apareciam no início, no meio, no final e em todas as partes de um rap que um rapper pudesse encaixá-las — além de continuar inventando *punchlines* poderosas. As *punchlines*, assim, eram criadoras de efeito, de reação. Eram as coisas que o público esperava, ou, ainda melhor, não esperava ouvir. Podiam ser baseadas no jogo de palavras, que criaria um efeito divertido e espirituoso para uma rima; ou um duplo sentido, dobrando o significado de uma palavra pelo seu som; ou uma referência, principalmente à cultura pop (que era o tema que chegaria à maioria das pessoas, um tema cuja mensagem provavelmente seria compreendida por qualquer um); ou poderiam funcionar da mesma forma que as *punchlines* de shows cômicos, que apresentam uma premissa que mais tarde cria o efeito da *punchline*; ou poderiam ser apenas uma resposta inteligente e boa para algo que seu adversário disse; poderiam ser uma afirmação direta e dura, que simplesmente por ser dita em voz alta já criava seu efeito; ou poderia ser simplesmente algo engraçado que faria a multidão rir — algo que às vezes poderia ser ainda mais poderoso e decisivo do que seus gritos (Rodrigues, 2014, p. 36, tradução nossa).

Além da importância da *punchline* no rap, é essencial abordar também o conceito de *flow*, termo utilizado para descrever o estilo e a habilidade de um MC ou rapper na forma como ele pronuncia e entrega suas rimas ao longo de uma música. Mais do que simplesmente cantar as letras, o *flow* se trata de como o rapper molda e articula as palavras, criando um padrão rítmico único que se encaixa harmoniosamente com a batida da música.

---

<sup>16</sup> *Punchlines* são frases ou linhas de efeito usadas em piadas, raps, discursos ou outras formas de comunicação para causar impacto, muitas vezes provocando surpresa, riso ou reflexão. Elas geralmente aparecem no final de uma piada ou verso, proporcionando uma conclusão memorável e poderosa.

Essa palavra em inglês significa literalmente "fluxo", e simbolicamente se refere à fluidez com que o rapper conecta suas rimas. No Brasil, além de *flow*, os rappers também usam o termo "levada", que, além de significar um fluxo de água, é usado por músicos em geral para descrever o ritmo de acompanhamento, como a levada de uma bateria ou de um violão. (Teperman, 2015).

O *flow* é uma parte essencial do rap, influenciando diretamente na composição das músicas. Pode variar desde um fluxo simples, com um ritmo regular e previsível, até fluxos mais complexos, com variações de ritmo, pausas estratégicas e técnicas vocais avançadas, como o uso de melismas<sup>17</sup> e modulação de timbre<sup>18</sup>. Essa variedade de estilos permite aos MCs demonstrarem sua criatividade e individualidade, criando apresentações únicas e envolventes que prendem a atenção do público e destacam suas habilidades artísticas.

Ao longo do tempo, o rap brasileiro evoluiu e se diversificou em duas correntes principais: a velha escola e a nova escola. A velha escola, marcada pelo período inicial do rap nacional, foi fortemente influenciada pelos *beats*<sup>19</sup> de Boom Bap, que são reconhecidos por suas batidas pesadas e marcantes, geralmente compostas por *samples* de música soul e funk, acompanhadas por ritmos de bateria intensos, e que forneciam o pano de fundo perfeito para as letras contundentes e diretas do rap brasileiro. Para compreender melhor essa influência, Brasil destaca que:

O termo "boom bap" se refere a um estilo de produção de beats proveniente da costa leste dos Estados Unidos. Os beats no estilo boom bap se caracterizam pelo uso dos tambores bumbo e caixa bem evidentes e pelo uso constante de samples. Trata-se de um tipo de produção relativamente simples, com uso frequente de timbres de bateria acústica, extraídos de drum breaks de bandas de soul e funk, assim como outros trechos de músicas de grupos das décadas de 1960 e 1970. Os beats boom bap possuem BPMs que geralmente variam entre 80 e 96. Não se usam muitas camadas de samples, como é o costume de produtores como o Bomb Squad.<sup>74</sup> Geralmente, usa-se um ou dois excertos para compor camadas

---

<sup>17</sup> Melismas são uma técnica vocal em que uma única sílaba de texto é cantada enquanto a nota musical varia, cobrindo várias notas em uma única sílaba.

<sup>18</sup> Timbre é a característica sonora que permite identificar e distinguir diferentes vozes ou instrumentos musicais, mesmo quando estão emitindo a mesma frequência e volume. Ele resulta da combinação de harmônicos e outros componentes acústicos, dando a cada som uma qualidade única.

<sup>19</sup> Beats são unidades rítmicas em música, servindo como a base do compasso e ditando o tempo de uma peça musical. Eles podem ser percebidos como pulsos regulares que ajudam a manter o ritmo e podem ser acentuados ou não, criando variações rítmicas. Em música eletrônica e hip-hop, "beats" também se refere às faixas de acompanhamento rítmico, frequentemente produzidas por baterias eletrônicas, sintetizadores e samples.

não percussivas, que podem ser picotadas e embaralhadas, ou simplesmente justapostas em loop (Brasil, 2022, p. 174).

As letras no estilo boom bap são reconhecidas por sua poética e conteúdo significativo, que frequentemente abordam questões sociais, políticas e pessoais. Utilizando de rimas e *storytellings*<sup>20</sup>, esse estilo funciona como um meio de amplificar as vozes das comunidades periféricas e refletir suas realidades e desafios cotidianos, como evidenciado na faixa “[Periferia](#)” cantada por Negra Li (2014):

O desemprego assola os manos,  
sem dinheiro pra sobreviver  
Ninguém quer perder os seu sonhos  
morar na periferia sem ter Dívidas, sustentar família  
Ainda pouco eu vim lá do parque,  
meu irmão falou que ta sujo, e os manos quem sabe,  
demorou os PM já passou, enquadrou  
Mas não achou, ninguém rodou, então já era  
Em algum lugar periferia já está ganhando (já está ganhando)  
Na fé, só faltou o axé (é lá que mora meus irmãos, meus amigos)

Negra Li – Periferia

Nesse período, também era comum a composição de músicas do subgênero Gangsta Rap, que surgiu nos Estados Unidos na década de 1980, e que [...] é caracterizado por batidas pesadas e sombrias e letras politicamente engajadas e agressivas, retratando os aspectos mais duros da realidade social em comunidades desprivilegiadas.” (Teperman, 2015, p. 97). No Brasil, essas letras, muitas vezes abordam temas como crimes, violência e drogas, e são carregadas de experiências vividas por detentos ou ex detentos do sistema prisional brasileiro, ou por pessoas que de alguma forma tiveram contato com a criminalidade ao longo da vida. Na música “[Desculpa Mãe](#)”, de Fação Central (2020) é possível perceber como essa narrativa poética reflete o impacto das escolhas feitas pelo personagem central descrito na letra:

Eu prometi que dessa vez tomava jeito  
Tô regenerado, ouvi seus conselhos  
Uma semana depois, eu na cocaína  
Cala a boca, velha, sai da minha vida

---

<sup>20</sup> Storytelling é a arte de contar histórias, usando palavras, imagens, sons e gestos para criar uma narrativa envolvente e transmitir uma mensagem ou experiência. É uma técnica utilizada em várias áreas, incluindo literatura, música, cinema, teatro, marketing e apresentações de negócios, para capturar a atenção do público e comunicar ideias de maneira memorável e persuasiva.

Eu vou cheirar, roubar, sequestrar  
 Não atravessa o meu caminho, senão vou te matar  
 Sai pra enquadrar o mercado da esquina  
 Troquei com o segurança, tomei um na barriga

Realidade Cruel – Desculpa Mãe

No final dos anos 2000, o boom bap e o gangsta rap passaram a dar espaço para uma variedade de novos subgêneros do rap, marcando o surgimento da nova escola do rap nacional (Brasil, 2022). Nesse período, o rap brasileiro começou a apresentar uma abordagem mais diversificada, explorando uma ampla gama de temáticas musicais, como relacionamentos, autoestima, superação e aspirações individuais, sem necessariamente abordar problemas sociais de forma direta. A nova escola permite que os artistas expressem suas próprias experiências e perspectivas de forma mais íntima e reflexiva, como demonstrado na música “[Triunfo](#)” de Emicida (2009):

Nóis quer mulher sim, quer um dim também  
 Quer vê tudo os neguinho lá, vivendo bem  
 Só que aí, pra mim a luta vai além  
 Quem pensar pequenininho tio, vai morrer sem!  
 Não pra ser mais que alguém, não! Só sair da lama  
 Os que caiu foi porque confundiu respeito e fama  
 Na minha cabeça não existe equívoco ameno  
 O jogo é sujo, vai ganhar mais quem errar menos

Emicida - Triunfo

Dentro desse contexto, pode-se afirmar que, da mesma forma que os MCs passaram a abordar outros tipos de composição, os *beatmakers*<sup>21</sup> também passaram a fazer novas experimentações nas produções de *beats*, trazendo novos elementos para suas produções, e conseqüentemente dando início a novas vertentes do rap. Sobre a produção musical de rap, Brasil (2022, p.13) afirma que “[...] Ao longo de sua história, variadas formas de compor e produzir coabitaram o gênero rap, expandindo sua sonoridade e dando origem a diversos subgêneros [...]” que podem ser vistos como algo que adiciona ainda mais complexidade e variedade ao cenário do rap contemporâneo.

---

<sup>21</sup> Beatmakers são produtores de música que criam batidas e instrumentais, geralmente para gêneros como rap, hip-hop e eletrônica. Eles desenvolvem a base musical de uma faixa, que pode incluir ritmos, melodias e harmonias.

Um desses subgêneros que ganhou uma enorme popularidade é o *trap*. Caracterizado por batidas pesadas e ritmos envolventes, o *trap* tem suas raízes na cultura das ruas de Atlanta nos Estados Unidos e frequentemente aborda temas como dinheiro, luxo, superação, ambições e festas, além de explorar aspectos de vivências pessoais dos MCs. No Brasil, músicas como “[Cartão Black](#)” de MC Caverinha e Kayblack (2023) são referências para MCs que buscam escrever letras nesse subgênero.

Me trajei com o conjunto chave que vem de país estrangeiro  
 Já passei a má fase, enfrentei o medo, eu nunca fui herdeiro  
 Resgatei o tigre, abasteci, dei ração pra buscar o parceiro  
 Percebi que as mandraka quer jogar pra quem tem motor e dinheiro  
 Me trajei, já deixei o crocodilo descansar embaixo do coqueiro  
 Já passei no gordão, já mandei o disfarção, tá na régua o cabelo  
 Resgatei, o tigre abasteci, dei ração pra buscar o parceiro  
 Percebi que as mandraka só joga se tiver motor e dinheiro.

(MC Caverinha – Cartão Black)

O *trap* é conhecido por suas batidas distintas, frequentemente marcadas por padrões de bateria complexos, uso de *hi-hats*<sup>22</sup> e *basslines*<sup>23</sup>, que conferem uma sensação de energia e agressividade às músicas. DJ Neew afirma que:

O trap surgiu no decorrer dos anos 1990 mas só deu uma grande repercussão após 2008/2009. É um estilo de instrumental geralmente com um BPM ( batidas por minuto ) menor que o boom bap, possui um bumbo com um grave mais potente ( 808 ) e caixa mais fraca, geralmente clap. Outra característica do instrumental trap é que em sua minoria é feito uso de sampler deixando mais evidente sons de efeitos, sirenes e repiques de chimbal e bateria (DJ Neew, 2017, s.p.).

Além do *trap*, outros subgêneros ganharam força no cenário atual, como o *love song*<sup>24</sup> que destaca-se por suas letras românticas, explorando os altos e

---

<sup>22</sup> Hi-hats são componentes de bateria ou elementos de produção musical que fornecem um som agudo e metálico. Eles são usados para marcar o ritmo e adicionar uma sensação de movimento e brilho à música.

<sup>23</sup> Basslines são linhas de baixo em uma música que fornecem a base harmônica e rítmica da faixa. Elas geralmente consistem em notas graves e podem ser criadas com instrumentos de baixo acústico, sintetizadores ou amostras.

<sup>24</sup> Lovesong é um termo geralmente utilizado para se referir a uma música que aborda o tema do amor, podendo ser tanto uma declaração romântica quanto uma reflexão sobre relacionamentos.

baixos dos relacionamentos, e o *grimme*<sup>25</sup> e o *drill*<sup>26</sup> que se destacam por suas batidas agressivas com letras que abordam temas variados como vivências pessoais e desafios enfrentados pelos jovens marginalizados.

A nova escola do rap brasileiro trouxe uma diversificação dos temas abordados nas músicas, apresentando uma variedade de estilos e subgêneros musicais, que enriqueceram o cenário nacional. Enquanto a velha escola é conhecida pelo engajamento político, a nova escola destaca-se também por narrativas pessoais e a diversidade de estilos musicais. Essa diferença mostra como o rap brasileiro vem se desenvolvendo, abraçando uma ampla gama de influências culturais e sonoras, que refletem a complexidade e a multiplicidade das experiências contemporâneas.

Com o crescimento midiático do rap e do hip-hop, o rap brasileiro passou a integrar trilhas sonoras de séries, filmes e novelas nacionais, além de ganhar um destaque mundial, passando a se inserir no conceito de "música popular massiva" que surge como um fenômeno cultural significativo, capaz de alcançar uma ampla audiência independentemente de nacionalidade, língua ou contexto cultural, influenciando a cultura contemporânea. Para Janotti Junior:

A dicção da canção popular massiva está diretamente associada a uma cadeia midiática em que os aspectos comerciais são melhor evidenciados, cujo ponto de partida é o esforço para atingir o maior número possível de ouvintes. A canção popular massiva pressupõe uma interação tensiva entre a criação e sua configuração como produto midiático. Assim, a música massiva, em seus diversos formatos, também valoriza não só a execução, bem como as técnicas de gravação/reprodução e circulação, levando em conta os timbres eletrônicos ou acústicos, a ambivalência de sons graves ou agudos, a reverberação, a sensação de extensão sonora e as estratégias discursivas que envolvem os aspectos técnicos e econômicos do ambiente comunicacional que envolve a música popular massiva (Janotti Junior, 2006, p. 6).

Com o avanço da indústria fonográfica<sup>27</sup> no século XX, a tecnologia de gravação e reprodução de música se tornou mais acessível e eficiente, impulsionando uma expansão na produção e distribuição musical. Isso abriu

---

<sup>25</sup> Grimme é um subgênero do rap que surgiu no Brasil, e se caracteriza por misturar elementos do gangsta rap com elementos de músicas eletrônicas

<sup>26</sup> Drill é um subgênero do rap que surgiu em Chicago e se expandiu globalmente, conhecido por suas batidas pesadas e letras que exploram a violência e a vida nas ruas. O estilo é caracterizado por beats minimalistas e hi-hats rápidos.

<sup>27</sup> A indústria fonográfica abrange a produção, distribuição e comercialização de música gravada. Inclui gravadoras, artistas, produtores, distribuidores e plataformas de streaming, adaptando-se constantemente às mudanças tecnológicas e aos hábitos de consumo de música.



espaço para diferentes estratégias de marketing e comercialização, levando à classificação das indústrias culturais como de amplo consumo ou de consumo segmentado.

Essa distinção, por sua vez, dividiu o cenário musical mundial em dois pólos: *underground* e *mainstream*, gerando uma dualidade que se refletiu em diferentes abordagens artísticas, e apresentou diferentes estratégias de divulgação na indústria musical (Cardoso Filho; Janotti Júnior, 2006). No âmbito *underground*, os artistas muitas vezes priorizam a liberdade criativa e a autenticidade, e possuem uma ideologia que coloca o amor pela cultura acima da fama, do dinheiro e do reconhecimento pessoal. Eles podem optar por permanecer independentes, produzindo e distribuindo sua música de forma autônoma, fora dos padrões exigidos pela indústria musical, permitindo-lhes expressarem suas visões de forma mais direta e com mais liberdade, explorando temas e estilos que podem não ser comercialmente viáveis, mas que ressoam profundamente com suas comunidades de fãs.

Por outro lado, o *mainstream* oferece uma visibilidade maior em escala nacional, e em alguns casos até mundial, podendo proporcionar uma infraestrutura melhor, acesso a maiores orçamentos, permitindo produções musicais de alta qualidade, além de estabilidade financeira para o artista. Muitos MCs sonham em entrar para o *mainstream* e alcançar o auge de suas carreiras, no entanto, esse caminho exige um alto nível de comprometimento artístico e comercial, fazendo com que alguns artistas deixem sua originalidade de lado, modificando suas estéticas musicais e visuais a fim de se adequarem às expectativas do mercado.

Assim como no rap e no hip-hop, o universo das artes visuais também experimenta uma dicotomia entre o *mainstream* e o *underground*. No *mainstream* das artes visuais, artistas alcançam uma ampla visibilidade através de grandes exposições, galerias renomadas e instituições culturais de prestígio, proporcionando infraestruturas, recursos e estabilidade financeira, permitindo a produção de obras de alta qualidade técnica, tal como acontece no contexto do RAP.

Em contrapartida, o *underground* no âmbito das artes visuais, proporciona aos artistas uma liberdade criativa muito maior, com a possibilidade de explorar temas ousados e estilos inovadores, que por mais que não sejam comercialmente viáveis, permitem ao artista expressar todo e qualquer sentimento que esteja internalizado,

não se limitando a restrições que muitas vezes são impostas pelo mercado e expectativas do grande público do *mainstream*.

Essa tensão entre o *underground* e o *mainstream* pode criar debates e divisões dentro da comunidade do rap brasileiro. O próprio público desempenha um papel importante nessa dualidade, com algumas pessoas valorizando a originalidade do *underground*, enxergando a comercialização do rap como uma diluição da sua essência cultural e uma traição aos princípios originais do movimento:

Esse debate em torno da participação do rap no mercado criou uma dicotomia entre os “mais politizados” e os “mais comerciais”. O público do rap geralmente discute essas questões exaustivamente. Na maioria das vezes os MCs que adotam a estratégia de adentrar nos canais abertos dos grandes centros de comunicação são intitulados de “vendidos”. Dizer que o rapper “se vendeu” indica na maioria das vezes a constatação por parte do público que o rap feito para ser comercial perde sua capacidade crítica e opositora para se render às amarras do sistema (Nascimento, 2015, p. 3).

Essa dinâmica complexa entre artistas, indústria e público contribui para a diversidade e a vitalidade do rap brasileiro, permitindo que diferentes vozes e perspectivas sejam ouvidas e apreciadas dentro e fora do país. Independentemente dos artistas optarem por permanecer no *underground* ou tentar a sorte no *mainstream*, é importante destacar que todos eles utilizam o contexto cultural em que estão inseridos, somado às suas experiências pessoais, para dar vida às suas composições.

Com o sucesso crescente do rap e do hip-hop, a influência da música começou a se expandir para além das fronteiras sonoras, alcançando novos domínios culturais, incluindo a indústria da moda. Com o surgimento do streetwear, um estilo que combina elementos do vestuário urbano com aspectos característicos do hip-hop e da cultura de rua, novas tendências foram estabelecidas, instigando o mercado e alterando a forma como as pessoas se vestem no dia a dia.

## 1.2 Identidade Visual do Rap Brasileiro

A moda, mais do que uma simples escolha estética, é um poderoso instrumento de comunicação não verbal que reflete a cultura, valores e identidade de uma sociedade, conectando pessoas de diferentes origens e contextos através de

um código visual compartilhado, e fazendo das roupas “[...] uma ferramenta de suma importância na construção da identidade, oferecendo uma vasta gama de opções para a expressão de estilos de vida ou identidades subculturais.” (Crane, 2006, p.337 e 338). Através das vestimentas e acessórios, o indivíduo pode comunicar seus gostos, valores, crenças e até mesmo suas ambições, partindo de sua própria narrativa visual.

Assim como a música, a moda também se configura como uma linguagem universal capaz de traduzir emoções, transmitir mensagens e influenciar comportamentos, expressando a identidade e criatividade de pessoas inseridas em uma determinada cultura. Nesse sentido:

A moda e a música “dizem” antes do “falar”, contam histórias, revelam ou escondem segredos, desejos, memórias e medos – enfim, riscam sobre o desenho tracejado das palavras uma das faces do indivíduo.

Por tudo isso, a relação da moda e da música entre si e para com o ser humano está definitivamente muito distante do superficial: a moda sublinha traços e características vinculadas a personalidade do indivíduo de forma a comunicar ou esconder com maior ou menor ênfase o seu lado íntimo e transfigurar sobre uma segunda pele um emaranhado de sentimentos e emoções expressos por meio de formas e cores em movimento. A música desperta sentimentos e emoções carregados de energia subjetiva, toca o íntimo de cada indivíduo e fala por este, representa-o e expressa através de sons em movimento aquilo que muitas vezes as palavras não têm capacidade de descrever. Simultaneamente, a moda e a música saciam olhares e ouvidos, funcionam como um sólido instrumento descritivo do próprio ser – observante e observado – que põem corpos e pensamentos em movimento, comunicam, expressam e dialogam com sentimentos individuais e coletivos (Norogrande; Benetti, 2016, p. 24).

Quando se coloca a moda e a música lado a lado, percebe-se uma influência mútua que uma exerce sobre a outra. A música inspira a criação de novas tendências de moda, enquanto essas tendências influenciam a poética dos artistas e a forma como eles se apresentam ao público.

Artistas de diversos estilos musicais utilizam a moda como ferramenta de comunicação visual, reforçando suas mensagens e criando uma identidade visual única para suas performances (Figura 1). Com o surgimento do hip-hop nas ruas do Bronx, na cidade de Nova York, no final da década de 1960, a moda passou a desempenhar um papel significativo fornecendo um meio para os primeiros artistas desse movimento expressarem sua identidade e estilo único.

A evolução do RAP foi significativamente moldada pela influência de gêneros musicais como disco, funk e soul, que contribuíram para a sonoridade e para a estética do movimento. Ícones do funk e soul, como James Brown, com seus trajes extravagantes e marcantes que incluíam roupas de couro, camisetas com babados, correntes, pulseiras, calças boca de sino e sapatos plataforma, inspiraram os primeiros MCs a adotarem um visual igualmente ousado e distintivo, consolidando assim uma identidade visual que se tornaria sinônimo do hip-hop (Romero, 2002, , tradução nossa).

**Figura 1:** Grandmaster Flash & The Furious Five



Fonte: Perfil do Pinterest, 2024.

O grupo *The Furious Five* (Figura 1), também conhecido como *Grandmaster Flash and the Furious Five*, é um exemplo desses primeiros grupos que desempenharam um papel significativo na formação da estética visual e cultural do hip-hop nas suas fases iniciais. O grupo era conhecido por suas roupas vistosas, que incluíam jaquetas, calças e ternos coloridos, uso de paletas de cores

monocromáticas, utilização de glitter, lantejoulas e outros materiais chamativos que trazia um toque teatral a visualidade do grupo, além de chapéus, óculos escuros, e o uso de sapatos de cano alto e botas que muitas vezes tinham cores vibrantes a fim de combinar com as roupas utilizadas.

Já nos anos 80, a cultura hip-hop passou a ser influenciada por uma mistura de estilos distintos que mais tarde ficou conhecido como estilo *Old School*. Com a ascensão do basquete como um esporte popular e comumente praticado por afro-americanos, os artistas começaram a adotar peças de roupas que os jogadores utilizavam, como parte de sua vestimenta habitual.

Peças como tênis de basquete, bermudas e camisetas esportivas, originalmente projetadas para a prática do esporte, transbordaram para o mundo do rap. Marcas como Adidas, Converse e Nike se tornaram frequentemente utilizadas tanto por atletas quanto por artistas e por fãs da cultura hip-hop. Camisetas, jaquetas e bonés de times também se tornaram uma tendência estética que refletia a admiração dos hip-hoppers pela cultura desse esporte. O grupo de rap Run-D.M.C. (Figura 2) revolucionou a moda hip-hop nos anos 80 ao introduzir uma visualidade que combinava elementos do *streetwear* de Nova York com influências do esporte.

**Figura 2:** Run D.M.C.



**Fonte:** Music Producer Wiki , 2024

Ao invés de roupas chamativas e acessórios extravagantes, o trio adotou um visual mais minimalista, que se tornou um dos símbolos da cultura hip-hop. As calças Adidas e jaquetas se tornaram peças icônicas do grupo, popularizando o uso de *tracksuits*<sup>28</sup> e *bucket hats*<sup>29</sup> no hip-hop e na moda urbana em geral. O grupo também foi pioneiro no uso de tênis de basquete como acessório de moda, popularizando o tênis Adidas Superstar.

Em 1985, o Run-D.M.C. lançou "My Adidas", e logo depois negociaram um acordo com um fabricante para produzir uma linha de tênis e acessórios do Run-D.M.C. Esse foi o início do empreendedorismo na moda hip hop. Os fabricantes de roupas começaram a produzir roupas e a comercializá-las para os fãs de hip hop. Isso marcaria o começo do que conhecemos hoje como moda hip hop (Romero, 2012, p.8, tradução nossa).

As correntes de ouro também foram outro elemento importante na construção visual do Run-D.M.C., representando empoderamento e a constante busca pela ascensão financeira. Elas se tornaram um símbolo da cultura hip-hop assumindo um papel de destaque na estética e na expressão artística dos MCs. A influência do Run-D.M.C. na moda hip hop não só perdurou como evoluiu ao longo das décadas, mantendo-se relevante até os dias de hoje. No contexto brasileiro, essa influência é visível na forma como os rappers locais adotam e adaptam esses elementos para refletir suas próprias experiências e ambientes culturais.

As correntes de ouro passaram a ter um papel central na estética visual do trap, tanto internacionalmente quanto no contexto brasileiro. No trap nacional, ela representa mais do que um simples acessório de moda, funcionando como um símbolo visual de transformação pessoal e conquista, refletindo a trajetória de artistas como L7nnon, MD Chefe e MC Cabelinho que cresceram em ambientes desfavorecidos, mas conseguiram alcançar o sucesso e a fama. Além das correntes de ouro, as camisetas de times de basquete foram um item que, para os amantes da cultura hip-hop nunca saiu de moda (Figura 3), se tornando um símbolo icônico que

---

<sup>28</sup> Tracksuits, também conhecidos como agasalhos, são conjuntos de roupas esportivas compostos geralmente por uma jaqueta com zíper e calças combinando. Originalmente projetados para atividades atléticas, eles são agora populares tanto para exercícios quanto para uso casual, destacando-se pelo conforto e praticidade.

<sup>29</sup> Os bucket hats, ou chapéus de pescador, são chapéus de tecido com uma aba larga e inclinada para baixo. Originalmente usados para proteção contra o sol e a chuva, tornaram-se um acessório de moda popular por seu estilo casual e versátil.

representa a conexão entre a *black music*<sup>30</sup> e o esporte, duas áreas que sempre andaram lado a lado.

**Figura 3:** MC Cabelinho



Fonte: Revista Quem, 2024.

A *cultura sneaker*<sup>31</sup>, e o uso de *tracksuits* e *buckets hats* também se mantiveram presentes no guarda-roupas dos artistas brasileiros, proporcionando inclusive colaborações especiais entre marcas de roupa famosas, e grandes nomes do rap nacional. Em 2021 os *rappers* BK e Drik Barbosa foram escalados para representarem a nova coleção da IVY PARK, marca pertencente à cantora norte-americana Beyoncé, em parceria com a Adidas (Figura 4). Essa colaboração foi o quarto lançamento da parceria "Rodeo", e incluiu peças sem gênero e de numeração variada que tiveram como objetivo homenagear a influência significativa das pessoas negras na cultura do meio-oeste americano (Ventura, 2021).

---

<sup>30</sup> Black music é um termo abrangente que se refere a diversos gêneros musicais originados e popularizados por artistas negros. Isso inclui jazz, blues, gospel, R&B, soul, funk, hip-hop e reggae, entre outros.

<sup>31</sup> Cultura sneaker refere-se a uma subcultura focada na valorização, coleção, e uso de tênis esportivos (sneakers), especialmente aqueles que são edições limitadas, colaborações exclusivas ou têm um significado histórico no mundo da moda, esporte ou música

**Figura 4:** Drik Barbosa e BK

Fonte: POPline, 2021

Essas colaborações são mutuamente benéficas para as marcas e para os artistas, pois os artistas aumentam a credibilidade e alcance das marcas no mercado, enquanto as marcas proporcionam novas possibilidades para os artistas expressarem seu estilo pessoal e se conectarem mais profundamente com seus fãs. Além disso, essas colaborações frequentemente resultam em produtos únicos que se tornam itens colecionáveis, valorizados tanto pela sua raridade quanto pelo seu significado cultural.

A moda africana também desempenhou um papel significativo na expressão visual dos rappers. Com a discussão frequente sobre discriminação racial e os direitos civis afro-americanos nos EUA a partir dos anos 1960, muitos artistas passaram a se inspirar cada vez mais em suas raízes culturais africanas.

Um espírito de "black is beautiful" estava em ascensão, e para os afro-americanos, não havia maneira melhor de representar o orgulho de ser negro do que se reconectando com suas raízes. Esse movimento trouxe o uso de trajes inspirados na África, como dashikis (uma túnica folgada e colorida) e tecidos africanos como o kente. O Partido dos Panteras Negras, assim como os Young Lords de Chicago e Nova York, pregava o autoempoderamento; seu uniforme de couro e boinas se tornou identificadores simbólicos de poder (Romero, 2012, p.5, tradução nossa).



Com a transição para o fim do *Apartheid*<sup>32</sup> no final dos anos 80, a moda africana atingiu seu auge, com grupos de rap como Salt N Pepa (Figura 5) incorporando trajes tricolores com as cores da bandeira etíope, além de tecidos tradicionais e acessórios étnicos em seus vestuários.

**Figura 5:** Salt N Pepa



Fonte: Getty Images, 2009

Ainda hoje, essa influência cultural permanece visível, podendo ser presenciada em artistas brasileiros como Rincon Sapiência. Em [Mundo Manicongo](#), de Rincon, “além da musicalidade de vertentes da música pop contemporânea africana, destaca-se no videoclipe o figurino do artista, feito por sua mãe Dona Ivani, de 68 anos” (Geremias, 2019), trazendo cores que remetem à ancestralidade afro-brasileira e evidenciam a luta contra o racismo (Figura 6).

---

<sup>32</sup> O apartheid foi um sistema de segregação racial na África do Sul (1948-1994) que discriminava legalmente a população negra em favor da minoria branca. Foi abolido após resistência interna e pressão internacional, resultando na eleição de Nelson Mandela em 1994.

**Figura 6:** Rincon Sapiência

**Fonte:** Revista Marie Claire, 2019.

Outra característica estética do hip-hop que surgiu nos anos 80, foi a logomania, marcada pelo uso ostensivo de marcas e logotipos em roupas e acessórios. Esta tendência refletia o desejo de afirmação e identidade dentro da cultura hip-hop, onde as grifes e etiquetas passaram a ser símbolos de status e pertencimento da população negra.

Um nome fundamental para entender essa evolução estética é Daniel Day, conhecido como Dapper Dan, um designer e alfaiate do Harlem que ganhou notoriedade ao personalizar roupas com materiais como couro e pele de carneiro, e utilizar de forma ilegítima logotipos de grifes como Gucci e Louis Vuitton, que subvertem a exclusividade da alta costura introduzindo o conceito de luxo urbano na moda streetwear (Jenkins, 2015).

Em 1982, Dapper Dan elevou o streetwear a um patamar luxuoso ao abrir o Dapper Dan's Boutique, uma das primeiras lojas de moda streetwear do mundo, e em pouco tempo a loja se tornou referência por atender artistas de hip-hop, atletas e celebridades. Figuras notáveis como LL Cool J, Mike Tyson, Eric B. e Rakim se tornaram clientes de Dapper Dan, e ajudaram a popularizar sua marca nas indústrias de música, esportes e entretenimento (Figura 7).

Com isso, Dapper Dan passou a inspirar pessoas negras a utilização de marcas que antes eram inatingíveis, criando assim uma estética única que representava empoderamento e identidade cultural. Para algumas pessoas, Dapper Dan estava cometendo um crime ao utilizar nomes de grandes grifes em suas criações, porém na visão de muitas outras, ele estava apenas melhorando as roupas

dessas marcas, ou, como o próprio Dan afirma, “enegrecendo-as” (Day, 2019, p.189, tradução nossa).

**Figura 7:** Dapper Dan e LL Coll



**Fonte:** Blog Dapper Dan Of Harlem, 2012

Apesar de seu grande sucesso, Dapper Dan acabou sendo processado por violação de direitos autorais que o colocaram em uma batalha legal contra grandes marcas, e em 1992 sua loja foi sentenciada ao fechamento devido ao uso não autorizado de estampas, logotipos e símbolos de marcas que ele havia se apropriado. Mesmo após essas dificuldades legais, a influência de Dapper Dan continuou a crescer, inspirando diversos artistas negros, além de MCs brasileiros como Orochi (Figura 8), a utilizar artigos de grife como a Jaqueta Gucci X Balenciaga The Hacker Project Jumbo.

As peças, criadas pelos diretores criativos Alessandro Michele e Demna Gvasalia (Gucci e Balenciaga, respectivamente) misturam os códigos das marcas, levantando questões sobre luxo, autenticidade e inspiração [...] O Hacker Project, apresentado pela primeira vez no desfile Gucci Aria, mescla as silhuetas e códigos icônicos de Balenciaga e Gucci em criações exclusivas como uma exploração de ideias de autenticidade e apropriação dentro da indústria da moda (Reif, 2021, s.p).

**Figura 8:** Orochi

Fonte: PurePOP, 2023.

Ao se apropriar de peças de alta costura e marcas de luxo, esses artistas passam a desafiar o status quo<sup>33</sup> da população negra, reivindicando assim um espaço de prestígio e subvertendo as narrativas tradicionais que sustentam que apenas uma elite, geralmente composta por indivíduos brancos e de alta classe social, possuem o direito de acessar e se beneficiar desses símbolos de status.

A partir dos anos 2000, diversas grifes renomadas começaram a revisitar o trabalho de Dapper Dan, reconhecendo sua influência e importância no cenário da moda. Marcas como Gucci, Louis Vuitton e Balenciaga passaram a incorporar elementos da estética criada por ele em suas coleções, evidenciando a importância de seu legado. As logomarcas, os tecidos exuberantes e a ousadia na mistura de elementos de luxo com streetwear tornaram-se frequentes nas passarelas e campanhas publicitárias dessas marcas. Com isso: “[...] a pirâmide da moda sofreu uma inversão: deixou de se inspirar na classe alta e difundir seu estilo às demais para inspirar-se nas classes baixas urbanas e difundir seu estilo para aquelas que estão acima. (Bergamo, 2007, p. 139)”.

Essa mudança não ocorreu apenas por uma questão de estética, mas também como um reconhecimento da relevância cultural e da autenticidade que

---

<sup>33</sup> Status quo é uma expressão em latim que significa "estado atual das coisas". Refere-se à manutenção das condições existentes em uma situação, sem mudanças ou inovações.

Dapper Dan trouxe ao cenário da moda. A narrativa passou de uma luta contra a apropriação de símbolos de luxo para uma colaboração que celebra a história e a originalidade do design negro.

Já na década de 90, o estilo *gangsta* emergiu como uma evolução natural da cultura hip-hop, introduzindo novas influências e elementos visuais distintos. Esse estilo era caracterizado pelo frequente uso de bonés de aba reta, e roupas largas, geralmente nas cores preto e branco. Grupos musicais como Wu-Tang Clan e N.W.A (Niggaz Wit Attitudes) ressignificaram a musicalidade do rap da *golden era*, e passaram a influenciar profundamente a visualidade de quem se identificava com esse gênero musical. Além do vestuário, acessórios como anéis e óculos escuros também desempenhavam um papel crucial na definição desse visual. (Figura 9)

**Figura 9:** N.W.A



**Fonte:** WTHR, 2015

A visualidade gangsta não se limita apenas ao vestuário e aos acessórios; ela incorpora uma postura transgressora e afrontosa que era central para a identidade do hip-hop na época. Os artistas e grupos que personificam esse estilo ficaram conhecidos por capturar a essência das ruas, desafiando as normas sociais e políticas por meio de suas letras e atitudes.

Essa estética foi difundida e pavimentada no Brasil pela dupla Thaíde e DJ Hum, assim como pelos rappers MV Bill e Dexter, e por grupos como Fação Central, Realidade Cruel e Racionais MCs. No ano de 1988, Pedro Paulo Soares Pereira (Mano Brown), Paulo Eduardo Salvador (Ice Blue),

Kleber Geraldo Lelis Simões (DJ KL Jay) e Eivaldo Pereira Alves (Edi Rock) formaram o que viria ser o grupo de Rap mais influente e significativo do Brasil. Inspirados pelo subgênero Gangsta Rap, de grupos como N.W.A, e pelo rapper Ice-T, os Racionais MCs adaptaram o modelo à realidade brasileira lançando um olhar crítico sobre os crimes presentes nas favelas paulistanas (Andrade, Denardi, 2023, p. 264).

Pouco tempo após seu surgimento, os Racionais MCs tornam-se porta-vozes de uma geração que buscava representatividade e visibilidade através da música. Assim, passaram a influenciar profundamente a estética do hip-hop no país, com vestimentas que possuíam uma visualidade muito semelhante aos rappers norte-americanos (Figura 10).

**Figura 10:** Racionais MCs



**Fonte:** Exame, 2021

Com a ascensão da cultura hip-hop, pessoas do Brasil inteiro passaram a adotar esses estilos como uma forma de expressar suas identidades, transformando tanto o uso de roupas largas, bonés de aba reta, *bucket hats*, *tracksuits* e tênis, quanto vestuários esportivos, africanos, correntes de ouro e artigos de luxo de modo geral, em símbolos de força, autonomia e superação.

Ao incorporar esses elementos visuais, a população periférica brasileira encontrou uma maneira de se conectar, comunicar suas experiências e reivindicar um espaço de dignidade e respeito em uma sociedade que muitas vezes os marginaliza. Dessa forma, a moda inspirada no hip-hop se consolidou como um reflexo da identidade cultural e uma ferramenta de resistência social.

## 2. Explorando a Sinergia entre o Rap e as Artes Visuais

Assim como a combinação entre música e moda pode criar identidades culturais e tendências inovadoras, a interação entre o rap e as artes visuais têm a capacidade de resultar em novas possibilidades para a linguagem visual dos artistas. No vasto campo das artes, quando duas ou mais expressões artísticas se encontram, o potencial criativo é amplificado resultando em obras inovadoras e impactantes, criando algo maior do que a simples soma de suas partes individuais. Esse conceito, conhecido como sinergia, é fundamental para compreender como essas produções podem se interrelacionar e expandir os limites da criação artística.

No universo periférico, a música se torna um poderoso instrumento para apoiar as lutas e aspirações de pessoas marginalizadas. Em função disso, neste processo sinérgico, o artista visual atua como mediador, permitindo que signos e elementos culturais sejam reinterpretados e ampliados através das imagens, conferindo uma nova dimensão às mensagens sociais e políticas, provocando reflexão e fortalecendo movimentos de resistência e empoderamento.

Essa colaboração mútua entre rap e as artes visuais enriquece ambos os lados, criando um diálogo que desafia estereótipos e promove uma maior compreensão e valorização das culturas periféricas. Nesse sentido, a criatividade, somado ao contexto cultural do artista, desempenha um papel fundamental para o seu processo de criação, visto que suas relações culturais, sociais e políticas influenciam diretamente em seu fazer artístico. Como afirma Ostrower (1990):

A fonte da criatividade artística, assim como de qualquer experiência criativa é o próprio viver. Todos os conteúdos expressivos na arte, quer sejam de obras figurativas ou abstratas, são conteúdos essencialmente vivenciais e existenciais. Também os acasos podem ser caracterizados como momentos de elevada intensidade existencial, porquanto a criatividade é estreitamente vinculada à sensibilidade do ser (Ostrower, 1990, p. 7-8).

A sensibilidade do artista é essencial neste processo, pois é através dela que ele capta e interpreta o mundo ao seu redor. Essa capacidade humana de sentir e perceber, também é profundamente influenciada pela cultura. Como coloca Ostrower (2001), "[...] a sensibilidade do indivíduo é aculturada e por sua vez orienta o fazer e o imaginar individual". Os momentos de intensa vivência e os acasos,

frequentemente marcados por uma elevada intensidade existencial, tornam-se componentes vitais do processo criativo.

## **2.1 Representação Visual do Rap nas composições de Edu Ribeiro**

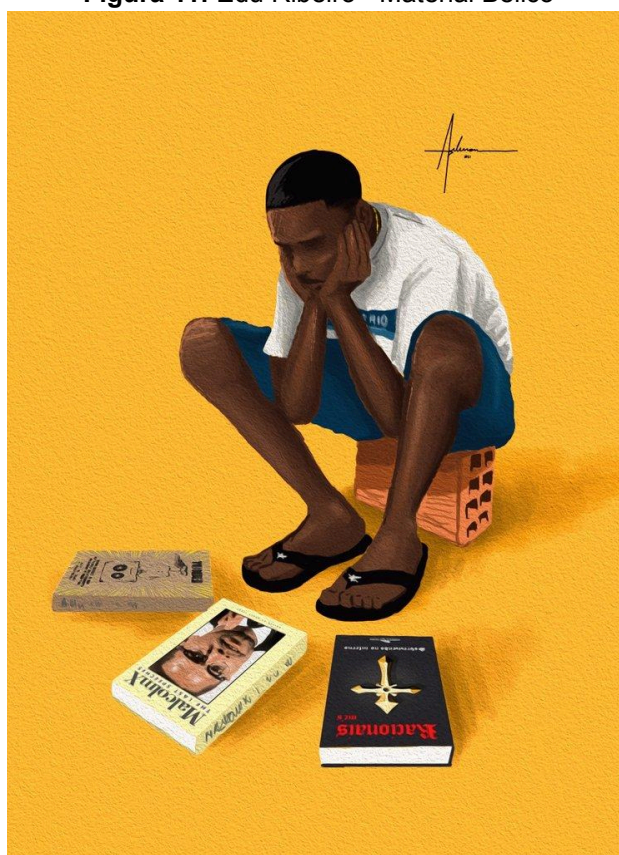
Emergente da Baixada Fluminense, no Rio de Janeiro, Edu Ribeiro é um artista cuja obra tem ganhado crescente notoriedade por sua abordagem inovadora e autêntica. A partir de sua própria vivência e experiências, Edu mergulha no cotidiano dos jovens negros, utilizando a riqueza da cultura periférica como uma lente para explorar e expressar suas ideias artísticas. Seu trabalho abrange uma ampla gama de expressões visuais, como pinturas, ilustrações, esculturas e até mesmo histórias em quadrinhos, tendo como objetivo retratar a realidade de seu cotidiano, ao mesmo tempo que promove a beleza, a atitude e a autoestima da população negra.

Edu Ribeiro é conhecido por retratar apenas pessoas negras em suas composições, e por frequentemente buscar inspirações no universo do rap (figura 11) e do funk, produzindo também obras que se relacionam diretamente com outras culturas que permeiam sua realidade social e com as quais muitas pessoas da periferia se identificam, como a cultura automotiva, motociclística, sneakerhead, geek e do esporte, especialmente futebol e basquete. Além disso, Edu realiza esculturas em miniatura de ambientes e personagens negros periféricos. Como afirma Fayga Ostrower:

Toda a atividade humana está inserida em uma realidade social, cujas carências e cujos recursos materiais e espirituais constituem o contexto da vida para o indivíduo. São esses aspectos transformados em valores culturais, que solicitam o indivíduo e o motivam para agir. Sua ação se circunscreve dentro dos possíveis objetivos da sua época (Ostrower, 2001, p. 43).

Cada obra criada por Edu Ribeiro carrega consigo um profundo sentido de identidade e resistência, celebrando a diversidade e a complexidade da experiência negra na periferia. A ilustração que observamos a seguir (figura 11) é um exemplo dessa celebração, transmitindo os sentimentos e a busca pelo conhecimento de um jovem periférico.



**Figura 11:** Edu Ribeiro - Material Bélico

**Fonte:** Perfil do X, 2021

No centro da composição, vemos um jovem negro, sentado de maneira despojada em um bloco de construção de cerâmica que faz alusão aos aglomerados habitacionais compostos por moradias irregulares do Rio de Janeiro. Ele veste uma camiseta branca escrito “Rio” e shorts azuis, que remetem ao uniforme escolar das escolas municipais dessa cidade, utiliza uma discreta corrente no pescoço, e calça em seus pés um par de chinelos Kenner, marca que se popularizou entre moradores de comunidades periféricas, indicando que o jovem possui uma condição financeira simples.

A expressão em seu rosto é de contemplação profunda. Seus cotovelos estão apoiados em suas pernas, e suas mãos seguram sua cabeça, denotando um estado de reflexão. A pose do jovem é um forte indicativo de que ele está imerso em seus pensamentos, fixando o olhar nos livros à sua frente, sugerindo uma busca por entendimento e reflexão com as ideias presentes nas obras que estão dispostas no chão.

O livro que se encontra do lado esquerdo da obra, posicionado à direita do jovem, com uma capa de cor amarelo ocre, se trata de uma antologia ilustrada, no

estilo *Graphic Novel*<sup>34</sup>, que foi inspirada no universo da primeira *mixtape*<sup>35</sup> de Emicida, intitulada "Pra Quem Já Mordeu um Cachorro por Comida, até que Eu Cheguei Longe". Este é um livro comemorativo de dez anos do lançamento da *mixtape*, e conta com a colaboração de mais de cem artistas, rappers, ilustradores e especialistas. A obra explora as 25 canções da *mixtape* com narrativas diversas, abordando temas como Hip-Hop, arte, moda, racismo, sexualidade, romance, política e negócios, com a sagacidade e crítica de Emicida, incluindo as letras oficiais das faixas, juntamente com reflexões sobre sua arte urbana.

O livro do meio, com uma capa amarela, estampada pelo rosto de um homem negro usando óculos, se trata de "Malcolm X: The Last Speeches", editado por Bruce Perry. Este livro reúne os discursos e entrevistas de Malcolm X dos últimos dois anos de sua vida. O livro mostra a evolução do pensamento de Malcolm X, com foco em sua crítica ao racismo, sua conversão ao Islã ortodoxo, e sua visão do Pan-Africanismo como solução para a opressão global. Ele defende uma abordagem radical para a justiça racial e enfatiza a necessidade de solidariedade entre os povos africanos e a diáspora<sup>36</sup>. Esta obra é essencial para entender o legado de Malcolm X e seu impacto na luta por direitos civis e justiça social.

O livro a esquerda do jovem, que se encontra na posição central da composição, caracterizado por uma capa de cor preta, adornada por uma cruz dourada, e com uma escrita na cor vermelha, é intitulado "Sobrevivendo no Inferno", que adapta o famoso álbum homônimo dos Racionais MC's, lançado em 1997. Publicado em 2018, pela Companhia das Letras, o livro apresenta uma transcrição das letras do álbum, que são um poderoso testemunho da realidade vivida pelos moradores da periferia de São Paulo.

As músicas presentes nessa obra, expõem a violência policial, a desigualdade social e a exclusão enfrentada pelos jovens periféricos através de uma narrativa intensa e crítica, surgindo como forma de protesto contra essas injustiças e a negligência das políticas públicas. O livro é leitura obrigatória para o vestibular da

---

<sup>34</sup> Uma *graphic novel* é uma narrativa longa e complexa contada através de uma combinação de arte sequencial (ilustrações) e texto, similar a uma história em quadrinhos, mas geralmente com uma trama mais desenvolvida e temas mais profundos. Elas podem abordar uma variedade de gêneros e são publicadas em formato de livro.

<sup>35</sup> *Mixtape* refere-se a uma coleção de músicas, geralmente gravadas em uma fita cassete ou em um formato digital, compilada por um artista ou fã.

<sup>36</sup> *Diáspora* refere-se a dispersão ou deslocamento de um grupo étnico ou cultural fora de sua terra natal, resultando em uma comunidade espalhada por diferentes regiões

Unicamp e é recomendada para quem busca entender o papel do rap como ferramenta de denúncia e resistência social.

O fundo da imagem é um amarelo sólido que destaca ainda mais os elementos centrais. A escolha de um fundo simples serve para eliminar distrações, e possivelmente fazer alusão a música “AmarElo”, uma canção de Emicida lançada em 2019, que é considerada um poderoso manifesto de resistência e esperança. Ela explora a luta pela dignidade e a busca por justiça social para a comunidade negra. Nessa música em questão, Emicida critica a ideia de que o sucesso é apenas uma questão de esforço individual, destacando as desigualdades e os preconceitos estruturais que afetam a sociedade. A letra também celebra a identidade negra e a luta pelos direitos LGBTQIA+, buscando inspirar transformações pessoais e coletivas, articulando reflexões e mudanças sociais.

A técnica utilizada por Edu Ribeiro nesta obra, foca na simplicidade e clareza. As cores escolhidas são deliberadas e carregadas de significados. O contraste entre o fundo amarelo e as cores mais sóbrias do jovem e dos livros cria uma dinâmica visual que atrai e mantém a atenção do espectador. Os elementos presentes nessa composição centrada e equilibrada, associados ao nome da obra (Material Bélico) nos levam ao entendimento de que a maior arma do jovem negro periférico contra à violência e opressão é o conhecimento.

Os livros simbolizam a diversidade de pensamentos e ideias necessárias para enfrentar os desafios da vida, mostrando que o entendimento profundo e a reflexão crítica são essenciais para o progresso pessoal e social. Além disso, a escolha dos livros sugere que a compreensão das raízes históricas e das questões contemporâneas é crucial para qualquer forma de resistência eficaz.

A sinergia entre rap e artes visuais, ocasionalmente pode se estender para o âmbito da moda, resultando em um “triângulo sinérgico”. Quando a fusão desses três elementos ocorre, as roupas passam a transcender seu papel funcional, transformando-se em verdadeiras telas móveis que carregam significados culturais profundos ligados à musicalidade. Nesse sentido, Edu Ribeiro, constantemente cria diálogos entre suas composições e o universo da moda, se propondo inclusive a lançar sua própria marca de roupas, denominada Ainda Company, e transformar suas obras em camisetas (Figura 12).

**Figura 12:** Edu Ribeiro - Material Bélico, Camiseta AINDA.



**Fonte:** Perfil do X, 2021

A colaboração de Edu Ribeiro com a BAW Clothing em 2022 (Figura 14) é outro exemplo notável de como essa intersecção pode se manifestar. Conhecida por sua forte conexão com a cultura urbana, a BAW Clothing integra o grupo Arezzo & Co e se destaca como uma das principais referências no cenário streetwear brasileiro. Inspirada pelo graffiti e pelas intervenções artísticas de São Paulo, a marca se empenha em promover o estilo de vida das ruas.

A coleção "Logomania 2022" celebra o retorno da tendência de estampas de logotipos, um movimento popularizado na cultura do rap pelo lendário Dapper Dan. Este *drop*<sup>37</sup> resgata e reinterpreta essa estética, refletindo a identidade visual ousada e autêntica da BAW Clothing. Além disso, a coleção reforça a posição da marca como uma influenciadora de tendências no streetwear.

O objetivo da campanha é reverenciar a arte urbana, especialmente o graffiti, que é uma forma icônica de expressão artística e visual nas ruas de São Paulo. As inspirações para a criação da campanha vêm diretamente das intervenções artísticas encontradas nos anúncios de rua e nos metrô da cidade. A BAW Clothing, ao se posicionar cada vez mais como uma marca que molda tendências mundiais, celebra essa rica cultura visual.

No centro dessa campanha, a obra de Edu Ribeiro se destaca como uma intervenção artística feita na foto de um modelo exibindo peças da coleção "Logomania 2022" (Figura 13). Ambos os jovens da imagem estão utilizando pares

<sup>37</sup> Drop na moda refere-se ao lançamento de uma nova coleção ou linha de produtos, geralmente de forma limitada e com grande expectativa.

de tênis brancos e estão sendo retratados com coroas em suas cabeças, uma característica presente em algumas obras de Edu, que nos dão um entendimento de que pessoas negras fazem parte da realeza, uma inversão da narrativa social que frequentemente os desvaloriza.

**Figura 13:** Edu Ribeiro - Coleção Logomania BAW



**Fonte:** Metrôpoles, 2022

A pessoa à esquerda na imagem é a ilustração de Edu, representando um jovem negro vestindo um conjunto esportivo azul marinho e preto com detalhes em vermelho e branco, enquanto as calças apresentam o logotipo da BAW em destaque. O contraste entre o azul do traje e o fundo laranja brilhante cria um efeito visual forte, que é reforçado pelo uso do círculo cromático, onde o azul e o laranja são cores complementares. A postura confiante do modelo, com as mãos nos bolsos e a cabeça erguida, transmite uma sensação de atitude e determinação.

Ao lado direito, temos a fotografia de um jovem branco com cabelo platinado vestindo um conjunto roxo e preto composto por uma jaqueta estilo corta-vento e shorts. A combinação de cores vibrantes e a postura mais casual, com as duas mãos no bolso enquanto olha diretamente para o observador, sugere uma atitude relaxada, mas igualmente confiante.

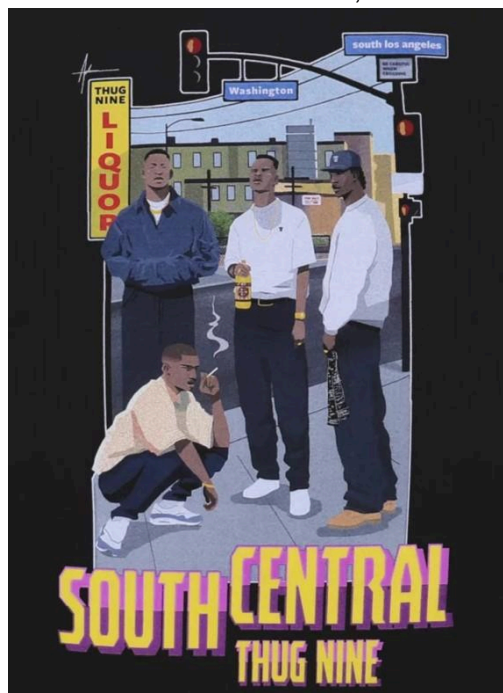
Essa parceria entre Edu e BAW é um claro exemplo da inversão descrita por Bergamo, citada no capítulo 1 deste trabalho, onde a moda urbana, frequentemente associada às classes populares, torna-se uma referência aspiracional para todas as camadas sociais. A transformação da moda urbana é um fenômeno que está associado ao contexto do mainstream, visto que os altos preços das peças, muitas vezes inacessíveis para aqueles que originalmente foram criados, levantam questões sobre inclusão e justiça social no mercado da moda.

Além das intervenções artísticas de Edu Ribeiro para a campanha, e da utilização de suas obras em estampas de roupa de sua própria marca, Edu também realiza colabs para a criação de roupas de outras marcas brasileiras, tanto que em março de 2023:

Junto a Thug Nine, marca pioneira no segmento streetwear nacional e que possui fortes influências da cultura hip-hop, nasce uma coleção colaborativa inspirada em cenas cotidianas marcantes do “Gangsta Rap”, movimento que se popularizou em Los Angeles durante a década de 90’. (ThugNine, 2023)

A ilustração de Edu Ribeiro criada para a colaboração com a ThugNine (Figura 14), exalta a cultura preta e o movimento Hip-Hop ao criar uma estampa que apresenta quatro jovens negros em uma esquina típica dos bairros de Los Angeles nos anos 90.

**Figura 14:** Edu Ribeiro - South Central, Camiseta THUGNINE



Fonte: Perfil do X, 2023

À esquerda vemos um jovem em pé, com cabelos pretos utilizando o corte de cabelo *high-fade*. Ele veste uma jaqueta azul escura sobre uma camiseta branca, com calças largas e pretas. Utiliza uma corrente dourada por cima da camiseta e possui uma expressão séria, olhando diretamente para a frente, com as mãos nos bolsos, evocando a postura desafiadora e imponente associada ao gangsta rap.

Ao centro-esquerda, um jovem em pé veste uma camiseta branca, com uma corrente dourada fina e discreta, e calças pretas largas envolta por um cinto de fivela dourada. O jovem está segurando uma garrafa com uma bebida de cor amarelada na mão esquerda, e utiliza um anel dourado no dedo anelar direito, um anel dourado no dedo médio esquerdo, um relógio dourado no pulso esquerdo e tênis branco. Ele mantém uma expressão calma, olhando para a frente, com uma postura relaxada que reflete a confiança, cabelo preto utilizando um corte *flat top* curto.

Ao centro-direita, outro jovem em pé, mas este está de perfil com o corpo virado para seu lado direito (esquerdo da imagem). O jovem utiliza uma camiseta branca, calças pretas e botas Timberland<sup>38</sup> amarelo terra, com cabelos pretos e longos e possui em sua cabeça um boné azul com uma pequena logo branca. Ele está com a cabeça levemente virada para sua esquerda, com um semblante sério, segurando em sua mão esquerda uma bandana preta com detalhes em branco, elemento característico do estilo gangsta rap. O jovem também possui um anel dourado na mão esquerda.

No canto inferior esquerdo, um jovem agachado que também está de perfil, porém virado para o seu lado esquerdo (direito da imagem), veste uma camiseta amarela marfim e calças azuis escuras, com tênis brancos com detalhes cinza, na silhueta do Nike Air Max 1<sup>39</sup>. Ele está em uma pose pensativa e desafiadora, com a mão direita fechada à frente do seu rosto, segurando um cigarro, e olhando para a esquerda (direita da imagem). Possui o cabelo castanho e está utilizando um corte *mid fade* militar.

O letreiro vermelho com fundo amarelo escrito "LIQUOR", localizado à esquerda da imagem em posição vertical, remetem às *Liquor Stores* (lojas de bebidas) presentes em bairros da cidade de Los Angeles onde o Gangsta rap foi

---

<sup>38</sup> Timberland é uma marca conhecida por seus calçados, especialmente as botas amarelas icônicas, além de oferecer roupas e acessórios. Fundada em 1973, a Timberland é famosa por seu estilo robusto e durável, ideal para atividades ao ar livre e ambientes urbanos.

<sup>39</sup> Nike Air Max 1 é um modelo icônico de tênis lançado pela Nike em 1987. Projetado por Tinker Hatfield, foi o primeiro tênis a apresentar a tecnologia de amortecimento Air Max visível, que revolucionou o design de calçados esportivos.

popularizado. Ao fundo pode-se perceber alguns complexos residenciais, também muito comuns nos bairros desta cidade nos anos 90. O semáforo vermelho posicionado acima dos jovens, com uma placa branca com fundo azul pendurada escrito “Washington”, juntamente com a placa “South Los Angeles”, no topo esquerdo da imagem, e a escrita “South Central Thug Nine” na base da imagem, indicam que os jovens estão localizados no cruzamento da avenida Washington Blvd. com a rua Central Ave, localizado no bairro Historic South-Central da cidade de Los Angeles.

## **2.2 Representação Visual do Rap nas composições de Dan Coelho**

O ilustrador digital Dan Coelho, conhecido por incorporar elementos da cultura hip-hop em suas obras, iniciou sua trajetória artística de maneira autodidata, desenvolvendo suas habilidades através de ferramentas acessíveis na internet, como tutoriais e vídeos. Em uma entrevista concedida ao programa Diversidade do canal UNEC TV no YouTube, Dan Coelho relata que, desde a infância, já demonstrava grande interesse pelo desenho, começando em cadernos escolares e, mais tarde, migrando para o meio digital.

Sua formação autodidata foi construída com base na prática constante e na busca por aprendizado online, o que permitiu que ele desenvolvesse suas técnicas de forma independente. A partir de 2017, Coelho intensificou seu interesse pela ilustração digital, utilizando uma mesa digitalizadora que facilitou e acelerou seu fluxo de trabalho, proporcionando maior precisão e flexibilidade na execução de suas obras. O desenvolvimento de suas técnicas foi fortemente influenciado por artistas digitais contemporâneos, que ele acompanhava por meio de plataformas online, consolidando sua formação artística e profissional.

A música, especialmente o rap e o hip-hop, desempenha um papel central em sua inspiração. Nesta entrevista, o artista menciona que novas músicas frequentemente estimulam sua produção artística, levando-o a criar ilustrações com rapidez e espontaneidade. Sua habilidade em traduzir essas influências musicais em arte visual o conectou com diversos artistas do rap nacional, o levando a produzir de capas de músicas e álbuns para músicos como o Bruxo 021 e Duzz (Figura 15)

A crescente visibilidade de seu trabalho nas redes sociais também foi um fator crucial para a expansão de sua carreira. Atualmente, Dan utiliza o Instagram como



principal plataforma para divulgação de suas obras, onde possui uma base substancial de seguidores. Além disso, sua atuação em outras redes, como o Twitter, tem contribuído para o aumento de seu público, com algumas de suas criações alcançando grande repercussão.

Sua trajetória demonstra um crescimento constante, tanto no mercado nacional quanto internacional. Recentemente, o artista começou a receber encomendas de clientes estrangeiros, consolidando sua presença no mercado global de ilustração digital.

**Figura 15:** Dan Coelho - Duzz: Remédio e Soda



Fonte: Perfil do Instagram, 2021

A obra de arte criada para promover a música "Remédio e Soda" de DUZZ é fortemente influenciada pelo cubismo, movimento artístico que se destacou no início do século XX, especialmente nas obras de Pablo Picasso. Essa influência fica perceptível por conta das linhas retas, e na geometrização das formas e volumes que caracterizam a composição, refletindo a estética cubista que busca representar múltiplas perspectivas simultaneamente. Nesta composição de Dan Coelho fica perceptível sua inspiração em obras como "Head of a Woman with Hat" (1939) e "Self-Portrait" (1907) de Picasso, onde a desconstrução da figura humana e a combinação de cores e formas se encontra presente.

No centro da imagem, DUZZ é retratado em perfil, olhando para o lado esquerdo (direito da imagem). Ele veste uma camisa branca com um bolso no lado esquerdo (direito da imagem) e a manga está dobrada, conferindo um toque casual ao visual. DUZZ segura um frasco na mão esquerda, adornado com um anel no dedo indicador esquerdo, enquanto suas unhas pintadas, uma característica pessoal do artista, adicionam um detalhe expressivo. As tatuagens visíveis em seus braços, mãos e no rosto refletem sua identidade única e estilo contemporâneo. Ele está posicionado em frente a um fogão de seis bocas, onde prepara Lean<sup>40</sup> em uma panela. Ao seu redor, há outros sete frascos, simbolizando a mistura de ingredientes e a cultura que envolve o consumo do Lean, uma bebida que combina xarope de codeína com refrigerantes.

No canto superior esquerdo, dois relógios se destacam, sendo o maior marcado com um ponto de interrogação. Isso sugere uma incerteza temporal, aludindo à confusão que pode acompanhar o uso de substâncias. Acima do braço esquerdo de DUZZ, a assinatura do artista Dan Coelho destaca a autoria da obra. Notas de dinheiro e pílulas de remédio caem no canto superior direito, adicionando um elemento de movimentação e simbolizando a relação comercial em torno do Lean.

Entre os relógios e o pescoço de DUZZ, o título "Remédio e Soda" aparece, reforçando a conexão com a música. Os tons de roxo predominantes na obra remetem à cor do Lean, criando uma atmosfera que dialoga com o tema central da música. Abaixo dos olhos de DUZZ, olheiras são visíveis, sugerindo um estado de cansaço ou introspecção. Seu corte de cabelo em degradê, acompanhado de um bigode e cavanhaque, complementa seu visual distinto.

Na parte inferior esquerda da imagem, o selo "Parental Advisory Explicit Content" reforça a natureza do conteúdo, alertando o público sobre a mensagem explícita da música. A fumaça saindo dos frascos adiciona uma camada de mistério e alude ao processo de preparação, enriquecendo a narrativa da composição.

---

<sup>40</sup> Lean é uma bebida popular na cultura hip-hop, feita a partir de xarope para tosse com codeína misturada com refrigerante e, às vezes, balas para sabor. Frequentemente mencionada em letras de rap, ela simboliza um estilo de vida de artistas inseridos no subgênero Trap, mas também levanta questões sobre saúde e vício.

**Figura 16:** Dan Coelho - Djonga

Fonte: Perfil do Instagram, 2022

Na obra “Djonga” de Dan Coelho, o cantor e MC brasileiro Djonga é retratado segurando um microfone preto com a mão direita, posicionado na frente de sua boca indicando que ele está cantando em um de seus shows. Djonga é retratado com um sorriso expressivo, que é uma das assinaturas artísticas de Dan Coelho, estando presente em muitas de suas obras. Nesta obra, Djonga está com o bigode e cavanhaque pintados de loiro.

A imagem destaca Djonga com a camisa da Seleção Brasileira de Futebol, que é um símbolo reconhecido da identidade nacional. No entanto, o uso dessa peça vai além de sua função simbólica habitual, especificamente como uma forma de protesto. Nos últimos anos, essa camisa foi associada ao apoio político de direita, especialmente durante o governo do ex-presidente Jair Bolsonaro. Esse uso subverteu o significado original da camisa, transformando-a em um identificador político de grupos conservadores. Ao usá-la, Djonga busca reivindicar esse símbolo nacional, ressignificando-o no contexto de sua mensagem artística e política.

Ao fundo da imagem, Dan Coelho utiliza o esboço original do Djonga para agregar a composição da imagem, utilizando-o na cor branca, para deixá-lo em evidência com o fundo azul. A paleta de cores como um todo, destaca as cores que representam o Brasil, criando uma forte ligação com a identidade nacional. O

amarelo da camisa da Seleção Brasileira, em contraste com o fundo azul e os traços do esboço na cor branca, remetem diretamente às cores da bandeira do país. Essa escolha de cores reforça a conexão com o Brasil, enquanto coloca Djonga no centro dessa representação.

Djonga também é retratado usando um bucket hat branco com a sua base em detalhes na cor verde, e óculos escuros de armação branca. No pulso esquerdo, ele carrega um relógio preto com detalhes prateados, além de um anel de prata no dedo anelar da mesma mão. No pescoço, ele usa correntes de prata, no lado esquerdo do nariz utiliza um piercing de prata, e na orelha esquerda utiliza um brinco longo com brilhantes.

No topo da imagem, em uma tipografia gótica, aparece a frase "Fogo nos Racistas"<sup>41</sup>. A escolha dessa frase é central para a mensagem da obra, conectando-se diretamente com a postura crítica de Djonga sobre questões sociais, especialmente o racismo. A frase remete ao trabalho de Djonga, cujas músicas abordam temas de racismo e injustiça.

**Figura 17:** Dan Coelho - As Tartarugas Ninja



**Fonte:** Perfil do Instagram, 2023

<sup>41</sup> Fogo nos Racistas é um termo que foi popularizado pelo rapper Djonga na música "Olho de Tigre", lançado no projeto "Perfil" da gravadora Pineapple Storm. Esse projeto foi criado com o objetivo de apresentar artistas da cena underground do rap brasileiro para o público em geral a partir de vídeo clipes publicados na página da gravadora no site youtube.

A obra “As Tartarugas Ninja” criada por Dan Coelho é uma ilustração que representa Brenus, Doprê, Barreto e JP, quatro MC’s da cidade de Guarulhos-SP que ganharam enorme destaque na cena do freestyle nacional, devido a suas performances em eventos de rima como Batalha da Aldeia<sup>42</sup> e Batalha da Norte<sup>43</sup>. Por andarem sempre juntos, compartilharem um forte laço de irmandade, enquanto desenvolvem estilos individuais marcantes, e terem energias distintas que se conectam diretamente com as personalidades das famosas tartarugas do icônico universo das Tartarugas Ninjas<sup>44</sup>, os quatro foram apelidados de as "Tartarugas Ninjas de Guarulhos".

No centro da ilustração, JP é representado como Leonardo, o líder das Tartarugas Ninja. Utilizando um traje, e máscara da cor azul, ele carrega duas katanas<sup>45</sup> nas mãos, cuja as empunhaduras estão ilustradas em formato de microfones. Apesar de atualmente possuir dreadlocks vermelhos na vida real, JP foi representado com cabelos azuis, dialogando com a cor em que ele está sendo associado. Nas batalhas JP é conhecido por ser muito concentrado, e possuir rimas estratégicas, características que o aproximam de Leonardo, a tartaruga líder.

À esquerda da imagem vemos Doprê, encarnando o papel de Rafael. Ele veste um uniforme vermelho, com uma máscara da mesma cor, e segura em suas mãos adagas sai<sup>46</sup>, também com empunhaduras em formato de microfones. Apesar de atualmente possuir cabelos pretos, Doprê também foi representado com cabelos na cor de sua vestimenta. Assim como Rafael, que é conhecido por sua personalidade impetuosa, Doprê traz a mesma vibração às rodas de freestyle, tendo seu estilo de rima agressivo como uma de suas maiores armas.

No topo da imagem, está Brennuz, representando Donatello, a tartaruga mais intelectual. Utilizando vestimentas e uma máscara na cor roxa, Brennuz foi representado com um cabelo Black, marca registrada do MC. Ele empunha em sua

---

<sup>42</sup> A Batalha da Aldeia, realizada em Barueri - SP, é um dos maiores eventos de batalhas de rima no Brasil, reunindo MCs de diferentes regiões para disputas de freestyle.

<sup>43</sup> A Batalha da Norte, realizada na Praça Margarida de Albuquerque Gimenez, é um evento semanal de rimas freestyle que promove a cultura hip-hop na zona norte de São Paulo

<sup>44</sup> As Tartarugas Ninja são quatro tartarugas antropomórficas criadas por Kevin Eastman e Peter Laird em 1984, baseadas em nomes de artistas renascentistas (Leonardo, Michelangelo, Donatello e Raphael) e treinadas nas artes marciais por um rato chamado Splinter.

<sup>45</sup> A katana é uma espada japonesa tradicional, conhecida por sua lâmina curva e corte preciso.

<sup>46</sup> A adaga sai é uma arma de origem japonesa, com lâminas curtas e pontiagudas, tradicionalmente usada em artes marciais como o Ninjutsu.

mão esquerda um Bastão bō<sup>47</sup> com um microfone na ponta, e um celular com flash ligado, remetendo a característica de Donatello, o gênio tecnológico do grupo que está sempre criando gadgets e soluções tecnológicas para ajudar nas missões. Brennuz é conhecido por suas rimas inteligentes e elaboradas, que refletem um pensamento rápido e sagaz, tal como Donatello. Brennuz traz essa mesma capacidade de análise para suas rimas, conquistando seu espaço com letras complexas e versos refinados que deixam o público sempre atento.

À direita, vemos Barreto como Michelangelo. Ele veste trajes e máscara na cor laranja, segura em sua mão direita um nunchaku<sup>48</sup> feito com microfones, e rodopia uma pizza em sua mão esquerda, remetendo a comida favorita de Michelangelo. Barreto é ilustrado em cima de um skate laranja que possui uma imagem de girassol, elemento que passou a ser muito associado ao MC após sua participação no evento de batalha de rimas denominado “BDA 7 anos<sup>49</sup>”, onde ele se apresentou com o cabelo pintado com vários girassóis. A mochila ilustrada em suas costas também é uma característica marcante do MC, que costuma batalhar utilizando-a. Barreto representa a tartaruga mais jovem e brincalhona, conhecida por seu humor e leveza, pois nos palcos, ele traz essa mesma energia divertida, quebrando a tensão das batalhas com suas rimas descontraídas e criativas.

O fundo da ilustração é representado por um tom verde, com um halo de luz que ilumina os personagens, remetendo aos esgotos que servem de lar para as Tartarugas Ninjas. Cada detalhe da composição, desde as armas até os trajes, carrega referências sutis à cultura das Tartarugas Ninjas, ao mesmo tempo que se alinha ao estilo urbano do rap e do hip-hop.

A Fim de consolidar o apelido dado ao grupo, os quatro MC's se uniram para compor um álbum musical, lançando assim, em julho de 2024, o álbum “Lá do Esgoto, Volume 1” composto por 10 faixas que homenageiam o universo das Tartarugas Ninjas enquanto abordam temas que dialogam com suas vivências nas ruas.

---

<sup>47</sup> Bastão bō é um bastão longo tradicional da cultura japonesa, geralmente com cerca de 1,80 metros, utilizado em diversas artes marciais, como o Kobudo.

<sup>48</sup> Nunchaku é uma arma tradicional de origem chinesa, composta por dois bastões ligados por uma corrente ou corda, usada em diversas artes marciais, incluindo o Karatê.

<sup>49</sup> BDA 7 Anos se refere à celebração do aniversário de sete anos da Batalha da Aldeia, um evento importante de batalhas de rima no Brasil, que reúne MCs de todo o país para disputas de freestyle e celebrar a cultura hip-hop.

### 3. As vozes da periferia no ensino de arte

O título deste capítulo foi escolhido para simbolizar a presença ativa e a representatividade das expressões culturais periféricas no ambiente escolar. A palavra "vozes" possui aqui uma dupla conotação: refere-se tanto à manifestação das vivências dos estudantes inseridos nesse contexto, quanto ao papel do rap como um recurso que dá visibilidade às narrativas dessas comunidades.

Para ajudar a alcançar o objetivo desta pesquisa, que almeja **promover a valorização da cultura e estética periférica no ensino de artes visuais na rede pública por meio do rap**, neste capítulo será apresentada uma análise sobre como a cultura periférica se manifesta nas práticas pedagógicas dos docentes de Artes Visuais da rede pública de ensino. Nesse sentido, será adotado uma abordagem qualitativa conforme proposto por Bogdan e Biklen (1994), e por Martins e Bicudo, (2003), fundamentado nos princípios da Fenomenologia (Merleau-Ponty, 1999), com o intuito de compreender as experiências pessoais dos professores em relação à inserção da cultura periférica em suas aulas.

A fenomenologia, segundo Merleau-Ponty (1999), busca entender as essências das experiências vividas, permitindo uma análise profunda dos significados que as pessoas dão à sua vida cotidiana. Neste contexto, essa escolha metodológica é justificada pela necessidade de compreender a interpretação e aproximação dos docentes em relação à cultura periférica, e investigar como essa cultura se aplica aos conteúdos didáticos trabalhados em sala de aula.

Para a coleta de dados, foi elaborada uma entrevista semi-estruturada, composta por três perguntas que permitiram aos docentes expressarem suas percepções e experiências sobre o tema. Esse instrumento de pesquisa foi desenvolvido com base nas diretrizes de Bogdan e Biklen (1994), e de Martins e Bicudo (2003), ressaltando a importância de captar as nuances e particularidades das respostas dos participantes.

O procedimento metodológico seguiu três etapas principais, confirmados com os princípios da pesquisa qualitativa: (1) fase exploratória, na qual foram selecionados docentes que atuam na rede pública de ensino e que possuem contato com a cultura periférica; (2) entrevista semi-estruturada, feita presencialmente com os participantes, com três perguntas base, relacionadas ao

ensino de artes e à inserção de elementos da cultura periférica nas aulas; e (3) análise e interpretação dos dados, fundamentada pela abordagem fenomenológica.

### 3.1 Análise dos dados coletados

O conjunto de dados obtidos com a investigação, está reunido neste capítulo para fundamentação da análise e compreensão do fenômeno rap nas aulas de arte, pelas entrevistas realizadas com três docentes: Everton Dias do Nascimento, Agenor Antônio Dias, e Carol Carvalho (Quadro 1), buscando identificar padrões de significado e compreender como as práticas pedagógicas em Artes Visuais podem dialogar com a cultura periférica, contribuindo para uma educação mais inclusiva e representativa.

**Quadro 1** - Apresentação do grupo de participantes da pesquisa

Nome	Área de Formação	Nível de Formação	Início da docência
Everton	Música	Especialista	2019
Agenor	Artes Visuais / Artes Cênicas / Design	Pós-graduado	2016
Carol	Artes Visuais	Especialista	2021

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2024

A condução das entrevistas seguiu um processo estruturado, visando garantir a clareza e a relevância dos dados obtidos. Inicialmente, entrei em contato com os participantes por meio de redes sociais, indagando sobre sua disponibilidade para participar da pesquisa. Após a confirmação de interesse, agendei encontros presenciais em locais que fossem adequados para cada entrevistado. No dia das entrevistas, dirigi-me aos locais combinados, onde conduzi as conversas, iniciando a gravação do áudio em meu celular para assegurar a captura precisa das falas.

A primeira entrevista ocorreu no dia 2 de outubro de 2024, às 10h54, com Everton Dias do Nascimento, que optou por ser identificado apenas como Everton. Na entrevista, Everton informou que possui formação em licenciatura em música pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, com especialização em educação musical. Ele relatou que iniciou sua trajetória na docência em 2019, após concluir a universidade, e começou a atuar na rede pública de ensino em 2022. A entrevista com Everton teve duração de 20 minutos, encerrando-se às 11h14.



A segunda entrevista foi realizada no dia 12 de outubro de 2024, às 9h30, com Agenor Antônio Dias. Durante essa conversa, Agenor informou que possui uma formação acadêmica diversificada, sendo graduado em design pela UCDB, em artes visuais pela Universidade Federal e em artes cênicas pela UEMS. Ele também possui uma pós-graduação em dança contemporânea. Agenor afirma que atua na docência desde 2016, somando cerca de oito anos de experiência, e atualmente leciona para estudantes do Ensino Fundamental 1, Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio na rede pública. A duração da entrevista foi de 12 minutos, encerrando-se às 9h42.

A terceira entrevista ocorreu no dia 15 de outubro de 2024, às 10h58, com Carol Carvalho. Carol é formada em artes visuais e possui uma especialização em ações poéticas e educacionais na contemporaneidade. Na entrevista, Carol informou que está há três anos atuando na rede pública de ensino e atualmente leciona para turmas do Ensino Fundamental 2 e do Ensino Médio. Esta entrevista teve uma duração de 39 minutos, encerrando-se às 11h37.

Concluída as entrevistas, dei início a transcrição dos áudios, certificando-me de que todas as informações fossem registradas de maneira precisa, e logo após, foi iniciado o processo de análise da investigação, conforme proposto por Bogdan e Biklen (1994). Para isso, foi elaborada uma matriz nomotética utilizada na Fenomenologia (Souza, 2014), apresentada no Quadro 2, a fim de facilitar a compreensão da dimensão que os participantes atribuem ao fenômeno investigado: a incorporação da cultura periférica no ensino de Artes Visuais.

Esta tabela é composta por quatro colunas e quatro linhas, na qual a primeira linha contém os nomes dos participantes da pesquisa, e a primeira coluna, as categorias temáticas: **A) Eu escolhi fazer isso; B) Para quem eu estou dando aula?; C) A gente tem que trabalhar isso sempre, né?**, que emergiram a partir das reflexões e experiências dos professores entrevistados sobre a integração da cultura periférica em suas práticas pedagógicas. Para elaborar essas categorias, foram feitas várias leituras das entrevistas transcritas, sempre mantendo o foco no objetivo da minha pesquisa.

Os números que aparecem nas demais células da tabela correspondem a trechos específicos das falas dos docentes. Esses trechos, que na fenomenologia são conhecidos como **unidades de significado** (Souza, 2022), foram organizados

em grupos de acordo com os temas em que se conectam, resultando na formação das categorias temáticas apresentadas.

**Quadro 2** - Matriz nomotética - distribuição das unidades de significado

Discursos Categorias	Everton	Agenor	Carol
A) Eu escolhi fazer isso	2;5;7	2;6;8;9;11	12;22
B) Para quem eu estou dando aula?	1;3;8;10	1;4;5;7;12	1;2;3;4;6;8;10;18;20;23
C) A gente tem que trabalhar isso sempre, né?	4;6;9;	3;10	5;7;9;11;13;14;15;16;17;19;21;24;25

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

### 3.2 Categorias Temáticas

#### A) Eu escolhi fazer isso

Essa categoria emergiu a partir de um excerto da fala do professor Agenor, que destacou como suas outras formações acadêmicas, além da graduação em Artes Visuais, contribuem significativamente para o desenvolvimento de suas aulas: “[...] eu sou o tipo de professor que posso pular tranquilamente. Eu posso dar uma aula de dança, de teatro e de artes visuais brincando. Eu posso brincar com isso. Mas eu escolhi fazer isso porque eu sabia que lá na frente ia ter essa lacuna. [...]” (Agenor, A9). A partir desse depoimento e das reflexões de outros participantes, foram reunidos apontamentos relacionados à formação acadêmica dos docentes e suas práticas metodológicas no ensino de arte.

O professor Everton reforça essa perspectiva ao relatar sua experiência, e o fato da legislação permitir a atuação multifacetada dos docentes no ensino de arte: “[...] então, por exemplo, eu sou formado em música, né? e de acordo com essa lei, eu posso dar aula na disciplina de arte [...] dentro do ensino regular, né? [...]” (Everton, A2). Ele também destaca que, embora não seja sua área de atuação (A7), considera importante trazer aspectos das artes visuais, assim como da literatura, para suas aulas:

[...] são exemplos do que eu gosto [...] de levar para a sala de aula, né? tanto esse conto do Machado de Assis, o livro da Carolina Maria de Jesus, as letras do Racionais, quando estou trabalhando com música, ou então, [...] o nome dessa artista importante, que eu esqueci agora o nome dela (Rosana Paulino), que trabalha com bordados nessas armações e tal.[...] (Everton A5).

Nesse sentido, Agenor complementa essa ideia ao descrever sua prática pedagógica, que envolve a conexão entre diferentes manifestações artísticas: “[...] Às vezes trago uma atividade de dança, às vezes de teatro, às vezes de artes visuais. De música, bem pouquinho, porque não é minha área, entendeu? Mas sempre vou tentando abordar, misturando em sala de aula, dentro desses contextos.[...]” (Agenor, A11)

Esses relatos evidenciam que essa flexibilidade e o interesse demonstrado pelos docentes em integrar diversas linguagens artísticas, são significativamente importantes para o enriquecimento do conteúdo em sala de aula, ampliando tanto o repertório artístico dos alunos, como o próprio repertório dos professores. Ao diversificar as abordagens e incorporar múltiplas manifestações artísticas, os educadores passam a promover uma experiência de aprendizado mais rica e interdisciplinar para os discentes, fortalecendo suas próprias práticas pedagógicas, desenvolvendo novas habilidades e conhecimentos que se refletem na qualidade do ensino de arte. Nesse sentido, Fazenda afirma que:

[...] A interdisciplinaridade é muito mais do que um conjunto de disciplinas, é uma libertação de modelos predeterminados, é saber unir a arte com a ciência, é saber usar a utilidade do tempo; é uma relação entre pessoas, que começa a partir de um olhar, que pode gerar um momento único de interação, um momento de aprendizagem. Professores e alunos são sujeitos com histórias de vida e bagagens culturais diversas, que vivenciam situações, por vezes, antagônicas. Este vínculo, necessário à prática interdisciplinar, demanda um intenso e responsável trabalho pedagógico. (Fazenda, 2002, p. 86)

A importância de motivar os alunos a refletir e a fazer questionamentos nas aulas de arte é destacada nas falas do professor Agenor (A2), pois, a partir disso, os alunos desenvolvem a capacidade de análise crítica sobre o contexto histórico e social da arte:

[...] Então, aí eu sempre trago informações para eles voltado pra aquilo. Tá acontecendo alguma coisa no conceito artístico. Qual é a ideia? Qual é

isso? [...] o que que aconteceu? Entendeu? E aí algumas vezes eles fazem perguntas. Professor, é certo isso? É errado isso? É isso, aquilo? [...] (Agenor, A2)

Através da criação de um ambiente que estimula a troca de ideias e o debate, os professores ajudam os alunos a desenvolverem suas próprias opiniões e a se expressarem de forma criativa. Nesse contexto, Agenor (A6) ressalta que, mesmo diante das diferentes habilidades e aptidões artísticas dos alunos, é possível estabelecer um diálogo produtivo que valorize a trajetória individual de cada um.

Isso se alinha à sua reflexão sobre a importância do desenvolvimento do pensamento crítico: “[...] É o ser crítico que vai te [...] fazer com que entenda. [...] o que ele está passando ali, o que esse aqui está passando, os dois estão passando por um processo de entender uma percepção visual através [...] do ser crítico [...]” (Agenor A6). sobre essa perspectiva, Freire (1996), indaga que o educador deve “não apenas ensinar os conteúdos mas também ensinar a pensar certo”.

Essa abordagem revela-se ainda mais necessária quando, em suas interações com os alunos, o professor percebe que as respostas dadas para alguns questionamentos feitos em aula, muitas vezes são superficiais, como: “[...] Não sei professor; eu não entendi nada. São palavras de efeito, são frases feitas! O que que tá por detrás dessa frase? Não quero fazer, estou com preguiça, estou cansado [...]”. (Agenor A8)

Essas reflexões ressaltam a importância de encorajar os alunos a irem além das respostas automáticas, desenvolvendo um entendimento mais profundo de suas experiências e sentimentos em relação ao conteúdo que está sendo ministrado em aula. Segundo Freire (1996), quanto mais se exerce a capacidade de aprender de maneira crítica e reflexiva, mais se desenvolve o que o autor chama de “curiosidade epistemológica”. Esta curiosidade é um interesse profundo e questionador pelo conhecimento, que nos leva a investigar e compreender mais profundamente o objeto de estudo.

Nesse sentido, as Unidades Curriculares (U.C.)<sup>50</sup> inseridas na grade curricular das escolas públicas, têm grande potencial para desenvolver esse interesse pelo conhecimento, oferecendo possibilidades para que os alunos escolham temas com

---

<sup>50</sup> Unidades Curriculares são atividades específicas dentro de Itinerários Formativos, desenvolvidas com o objetivo de atingir as metas educacionais propostas para cada área de conhecimento. Elas podem incluir aulas teóricas e práticas, debates, oficinas e outros tipos de atividades.

os quais eles se identifiquem. No entanto, por terem sido introduzidas no contexto da: “[...] reforma do ensino médio, uma coisa que poderia ter dado muito certo, mas não deu [...]” (Carol A12), o seu potencial acabou sendo limitado, justamente por conta das dificuldades de adaptação dentro de um sistema educacional ainda rígido e pouco flexível.

Mesmo assim, quando bem elaboradas, as aulas dentro da U.C. tendem a agregar positivamente na experiência escolar dos alunos, contribuindo para a formação de cidadãos críticos e capazes de compreender a arte de maneira mais profunda e contextualizada:

[...] eu aproveitava esse espaço da U.C. para construir esse espaço onde eles poderiam se expressar ali. Então eu passava às vezes uma temática aberta, igual essa, juventude e imagens, cada grupo escolheu uma pauta, do que para eles era uma pauta latente da sua juventude, né? [...], muitos foram para o universo da fantasia, gostavam de histórias, outros foram para assuntos do bullying, de preconceito, né? [...] (Carol A12).

Para que haja interação e troca de ideias, é fundamental que o ambiente de aprendizagem seja acolhedor, possibilitando que os alunos se conectem de maneira mais profunda com a aula. O docente, então, deve criar condições para que os alunos se sintam seguros ao explorar suas vivências, como afirma Martins (2010):

Mais que um espaço físico, a sala de aula é o lugar onde o professor e o seu grupo de aprendizes habitam, pois imprimem nela as marcas dos encontros da vida pedagógica. Em verdade, toda sala de aula é retrato de uma história pedagógica construída numa concepção de educação. A cada dia de aula, no encontro do professor e alunos, o retrato da sala vai se esboçando. A cenografia da sala de aula precisa se tornar acolhedora. Assim como o artista prepara seu espaço, é preciso preparar o cenário da sala para a aula de arte. (Martins, 2010, p.135)

Nesse contexto, Carol opta por organizar suas aulas em grupos: “[...] Então, na minha aula era em grupo, sempre era em grupo, eu juntava as mesas. Então, assim, era uma coisa que eu estava passando por cima da regra da escola, né? [...]” (Carol A22). Embora essa abordagem possa ser encarada pela escola como uma transgressão das normas estabelecidas, ela contribui para criar uma dinâmica mais acolhedora, que facilita a compreensão dos conteúdos pelos alunos, estimulando uma maior participação e engajamento durante as aulas.

Esse processo valoriza as subjetividades de cada aluno, permitindo que suas experiências e perspectivas se integrem ao aprendizado, e favorece a expressão

das diferentes realidades dos alunos, tornando o conteúdo mais relevante e conectado às suas vivências.

## **B) Para quem eu estou dando aula?**

A categoria surgiu a partir da fala da professora Carol, que destacou que suas referências de formação não se conectavam com os estudantes e, ao perceber o desinteresse da turma, refletiu sobre sua prática e decidiu ajustar seu planejamento para torná-lo mais pertinente ao contexto deles: “[...] quando eu entrei numa escola, [...] eu levei muita referência de arte conceitual, não sei o quê. E aí eu caí do cavalo, porque eu falei: gente, para quem eu estou dando aula? Estou dando aula para mim, sobre o que eu gosto, e não vendo a turma, né? [...]” (Carol, B2).

A partir desse depoimento e das reflexões de outros professores, foram reunidos apontamentos sobre as características das escolas da rede pública e os desafios presentes nesses ambientes, nos quais a diversidade de contextos sociais e culturais dos alunos impacta diretamente a prática pedagógica, motivando o docente a adaptar seu ensino às realidades e aos interesses dos alunos, a fim de promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e significativo.

A professora Carol exemplifica essa realidade ao descrever a diversidade encontrada em uma sala de aula da rede pública, onde os estudantes vêm de diferentes origens e contextos sociais (Carol B1), que o professor Everton complementa ao contrastar suas experiências entre as redes públicas e privadas, destacando que na escola pública ele se vê incentivado a adotar uma abordagem diferenciada, e observando que o contexto dos alunos da escola pública, suas origens e desafios, exige um olhar pedagógico que vá além do conteúdo base indicado pelo referencial curricular:

[...] Atuo na rede pública, né? Já trabalhei tanto [...] na rede municipal quanto na rede estadual, mas eu também já trabalhei, por exemplo, em escolas particulares, né? Então você vê claramente uma diferença, [...] do público [...] com o qual você trabalha, né? Você vê que são alunos, né? crianças, que são de origens diferentes [...] você tem que ter um olhar diferente, uma abordagem diferente em vários aspectos [...] (Everton, B1).

Essa complexidade aumenta com o número de alunos por sala, como ressalta Carol ao mencionar que as turmas na rede pública de ensino podem chegar a 45

alunos, tornando a tarefa de planejar aulas inclusivas e dinâmicas um desafio ainda maior: “[...] porque uma sala com 45 na rede pública é muito diversa, então como que você consegue planejar, lecionar, né? para essa diversidade, trazendo também eles para a sala, né? [...]” (Carol B3). Nesse contexto, surge o desafio de conciliar a formação acadêmica dos professores com o contexto da realidade escolar.

Os depoimentos dos docentes revelam os desafios para implementar conceitos teóricos adquiridos na universidade à realidade do contexto escolar, especialmente nas escolas públicas, onde as condições e necessidades dos alunos pedem uma abordagem mais adaptativa e flexível.

O professor Agenor exemplifica essa tensão ao afirmar: “[...] eu sou o tipo de professor que o que eu aprendi na faculdade eu amasso e jogo no lixo. Eu amasso e jogo no lixo, o que eu coloquei em prática. [...] Muitas coisas que me falaram, eu coloquei em prática, e foi a pior derrota [...]” (Agenor, B4). A professora Carol também reflete sobre como a vivência na rede pública transformou sua perspectiva sobre o ensino de arte: “[...] acho que a rede pública me mostrou isso, não é só eu, né? não é só o que eu aprendi na faculdade, não é só o que eu acho que é arte, que é o verdadeiro, que é o absoluto ali, né? [...]” (Carol B4).

Com isso, é possível perceber que, embora o aprendizado teórico seja valioso, ele ganha ainda mais força quando complementado pela prática, ajudando a enfrentar melhor os desafios presentes na sala de aula, como destacado por Pimenta, que afirma que:

Produzir a vida do professor implica em valorizar, como conteúdos de sua formação, seu trabalho crítico-reflexivo sobre as práticas que realiza e sobre suas experiências compartilhadas. Nesse sentido, entende que a teoria fornece pistas e chaves de leitura, mas o que o adulto retém está ligado a sua experiência. [...]. A formação passa sempre pela mobilização de vários tipos de saberes: saberes de uma prática reflexiva, saberes de uma teoria especializada, saberes de uma militância pedagógica. (Pimenta, 1997, p.12).

Esse processo de reavaliação e reinvenção constante, que integra teoria e prática, é essencial para que o docente possa contribuir efetivamente para a formação crítica dos alunos. No caso de Agenor, essa reflexão se concretiza ao buscar conectar o ensino da arte ao dia-a-dia dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa e alinhada com suas realidade:

[...] Ahh, usando todo o trabalho do conceito artístico, trazendo pro o dia-a-dia dos estudantes. Fazendo com que eles entendam o que é a arte dentro do contexto deles. E não, tipo, distanciando, colocando a arte como algo de conhecimento que está distante deles, e sim é algo que está do lado deles e eles não percebem. Fazer eles perceberem a arte que está em volta, o que eles produzem a arte. Então, fazendo essa comunicação, fazendo com que eles entendam [...]. (Agenor B1).

Nesse sentido, é essencial que os alunos reconheçam a arte presente em seu cotidiano, valorizando a conexão entre suas experiências e o conhecimento artístico. Como aponta Ana Mae Barbosa (2017, p. xx), “A Educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo, começando pelo reconhecimento e apreciação da cultura local”. Dessa forma, o ensino da arte se torna mais próximo e significativo para os estudantes.

Associo a essa ideia, a reflexão de Agenor, quando o professor descreve como utiliza uma obra de arte para fomentar uma reflexão estética (B5), incentivando os alunos a colocar seu próprio pensamento e suas experiências na construção do significado da obra, com a adição de elementos de seu próprio contexto cultural: “[...] Vamos fazer uma releitura sobre o abapuru, Tarsila do Amaral [...] você vai acrescentar o que tá na tua volta [...] Teve gente que colocou o abapuru soltando pipa [...] o abapuru ouvindo funk [...]” (Agenor, B7).

O professor Everton também ilustra como ele faz a conexão entre o referencial curricular e o contexto cultural dos alunos, utilizando gêneros musicais como ponto de partida para explorar a história da música vocal. Ele menciona que, ao trabalhar com o sétimo ano, sua aula se inicia com uma abordagem mais conceitual sobre a música vocal e sua evolução histórica, mas rapidamente amplia essa abordagem para incluir os gêneros musicais presentes na cultura periférica:

[...] eu comecei esse bimestre então, falando sobre o que é música vocal, música coral, [...] o registro da música ocidental que nós temos, né?, que se deu inicialmente através da música vocal, né? e aí vem com cantochão, música antiga, música da Idade Média, né? e até chegando nos momentos mais atuais da nossa história da música, onde eu vim trazendo gêneros como samba, bossa nova, e aí eu coloquei o rap, né? dentro desse contexto. [...] (Everton B3).

Ao incluir o rap, que é um gênero musical que muitos de seus alunos provavelmente se identificam, cria-se uma validação das expressões culturais, mostrando que a arte não se limita a normas tradicionais da cultura ocidental, mas se amplia para incluir a diversidade cultural presente nas vivências de cada



estudante. Esses vínculos culturais são especialmente importantes na educação em escolas públicas, onde as comunidades têm características e necessidades únicas que devem ser respeitadas e incorporadas no processo de ensino.

Agenor complementa essas reflexões ao enfatizar a importância de trabalhar com símbolos e referências com os quais os alunos se identificam, aproximando os conceitos artísticos a elementos presentes em suas realidades. Ele discute a transformação de símbolos, como a mudança no uso da sapatilha de ponta na dança, que foi substituída pelo uso dos pés descalços: "[...] Antes era sapatilha de ponta, e agora é descalço. Por quê? Isso tem um signo, isso é um significado. Qual é o significado disso? Há uma mudança. Eu sempre trago essa.. essa brincadeira. Por exemplo, antes era Bridgeton, da Netflix. E agora? [...]" (Agenor B12)

Ao trazer essas questões para a sala de aula, mostramos como as referências culturais podem ser reinterpretadas com o tempo, a partir da constante renovação da arte e cultura, reforçando a ideia de que “a identidade cultural não é uma forma fixa ou congelada, mas um processo dinâmico, enriquecido através do diálogo e trocas com outras culturas” (Barbosa, 2017).

Carol complementa refletindo sobre a importância de contextualizar o ensino da arte a partir do ambiente e localidade em que os alunos estão inseridos, destacando a relevância de compreender o conceito de comunidade:

[...] dentro da cultura periférica, uma coisa que eu gostei muito de trabalhar, é, quando eu tive outras disciplinas, como intervenção comunitária, aí eu fui estudando outras coisas também, o sentido de comunidade. O que que é uma comunidade? Qual é a minha comunidade? [...]" (Carol B23)

A ideia de que a arte não precisa ficar restrita a espaços formais como museus ou centros culturais, amplia as possibilidades de expressão e integração da comunidade, abrindo caminho para uma reflexão mais profunda sobre a relação entre arte, espaço e pertencimento.

A partir dessa compreensão, Carol busca integrar os alunos ao processo criativo, considerando o que eles conhecem e vivem:

[...] Então, eu comecei com o nono ano a pensar isso, né? Quais espaços da minha comunidade poderiam ser espaços para arte, né? não necessariamente um museu, um centro cultural, mas eles criarem intervenções artísticas em projetos, né? Então, eu trabalhei com eles a

questão de arte pública, né? O que que é uma arte, um espaço público? [...] (Carol B8).

Ao trabalhar diretamente com disciplinas artísticas em locais comuns, Carol estimula uma conexão entre a produção artística e a vivência da comunidade, estimulando os estudantes a verem a arte como uma ferramenta de transformação social e de afirmação da identidade local, dialogando com a fala de Ferraz e Fusari, onde elas afirmam que:

A escola, como espaço tempo de ensino e aprendizagem sistemático e intencional, é um dos locais onde os alunos têm a oportunidade de estabelecer vínculos entre os conhecimentos construídos e os sociais e culturais. Por isso, é também o lugar e o momento em que se pode verificar e estudar os modos de produção e difusão da arte na própria comunidade, região, país, ou na sociedade em geral. Deste modo, o aprendizado da vai incidir sobre a elaboração de formas de expressão e comunicação artística (pelos alunos e por artistas) e o domínio de noções sobre a arte derivativa da cultura universal. (Fusari; Ferraz, 2009, p.19).

Nesse contexto, Carol enfatiza a importância de democratizar a arte, incentivando os alunos a pensar sobre como podem aplicar conceitos artísticos em seus próprios ambientes:

[...] O que que é democratizar a arte? O que que é uma democracia, né? [...] Às vezes, eu não consigo fazer na prática, mas eu idealizo muito com eles, para que eles consigam depois, sei lá, andar pela rua e pensar: po esse terreno baldio aqui poderia ser tal projeto que eu fiz com a professora [...] (Carol, B10).

Para ela, tornar a arte acessível permite que os alunos compreendam o potencial artístico de seus próprios espaços e vivências, registrando a arte como uma linguagem que transcende galerias e museus, ocupando as ruas e os muros da cidade. Carol compartilha como buscou conectar o conceito de arte à realidade dos alunos, utilizando uma proposta que dialoga com o cotidiano deles:

[...] eu peguei aquela frase do Hélio Oiticica, que é: o museu é o mundo. E levei uma proposta pra eles de imagem, porque a maioria da turma nunca tinha ido num museu. [...]. E aí, eu trouxe essa obra do Oiticica e criei um trabalho fotográfico com eles, onde eles teriam que construir uma coleção de imagens do mundo, que seria o museu deles. [...] (Carol, B6).

Ela reflete sobre o fato de vários estudantes enxergarem a arte como algo relacionado ao grafite e à pixação, formas de expressão que, para muitos, representavam o seu mundo, e adota uma abordagem inclusiva ao integrar as linguagens artísticas dos alunos, mesmo quando essas práticas são marginalizadas pela escola. Ao perceber que um aluno se expressava por meio da pixação, ela o incentivou a levar essa prática para a sala de aula:

[...] Então, todo final de aula, às vezes, era um espaço que eu fazia com eles de rima, deles escreverem no quadro a tag deles, a pixação deles, que era um absurdo, né? [...] os alunos lá e fazendo a caligrafia de pixo, que eles pixavam a escola, que era proibido, né? mas pra mim eles estavam desenvolvendo a grafia deles, então eu deixava eles pegar meu canetão e ficar escrevendo [...] “falava: bora, então me traz pixação pro seu desenho. E aí eles iam desenvolvendo a pixação, o que era proibido dentro da escola, o diretor repudiava, passava em sala, e na minha aula, eles podiam fazer, sabe [...]. Se o aluno, pra ele, não tem relação no cotidiano dele, tipo, aquilo ali vai ser muito chato [...] (Carol B20).

Ao trazer o grafite e a pixação para o centro da sala de aula, Carol valida as formas de expressão que emergem do contexto urbano e marginalizado dos alunos, permitindo que eles se apropriem da arte de forma mais autêntica.

O professor Everton também segue uma linha de trabalho semelhante, buscando integrar a arte com a cultura periférica. Ele descreve uma atividade com os alunos do oitavo ano, em que conecta a arte rupestre com o grafite, duas formas de arte que, embora separadas por milênios, compartilham a característica de serem expressões artísticas feitas em espaços públicos. Everton afirma:

[...]Gosto de fazer esse link, por exemplo, entre a arte rupestre e o grafite, [...] Então, por exemplo, o que eu fiz com o oitavo, ano passado, né? Eu trabalhei com estêncil, onde nós fizemos os moldes, né? em estêncil das mãos dos alunos. E aí nós levamos isso para grafitar no muro da escola, né? [...] (Everton B8).

Estabelecendo uma conexão entre as expressões artísticas da arte rupestre e do grafite, Everton reforça a ideia de que:

Ao conhecer a arte produzida em diversos locais, por diferentes pessoas, classes sociais e períodos históricos e outras produções do campo artístico (artesanato, objetos, design, audiovisual etc.), o educando amplia sua concepção da própria arte e aprende dar sentido a ela. Desse convívio decorrem, portanto, conhecimentos que desenvolvem o seu repertório

cultural, mas, acima de tudo, possibilitam-lhes apropriação crítica da arte, aprender a identificar, respeitar e valorizar as produções artísticas, e compreender que existe uma poética individual dos autores e diferentes modalidades da arte, tanto eruditas como populares (Fusari; Ferraz, 2009, p.19).

Carol reafirma esse pensamento ao defender a necessidade de abordar outras perspectivas além dessa visão tradicional erudita da arte, reforçando mais uma vez a ideia de que é preciso aproximar o ensino artístico das realidades e vivências dos alunos:

[...] Então eu fico às vezes muito incomodada com essa coisa só erudita. Eu acho sim, eles têm que conhecer também outras coisas de outras regiões, de lugares do mundo, mas sempre também relacionando com o que eles estão vivendo.[...] (Carol B18).

Everton complementa essa ideia ao destacar a importância de uma abordagem mais diversificada na história da arte, que não se limite apenas ao referencial artístico europeu. Ele explica:

[...] eu tenho que passar uma hora sobre.. sobre Leonardo da Vinci, sobre Michelangelo, né? mas o que eu sempre tento fazer, né? é sempre criar esses paralelos, né? [...] Então, quando a gente está falando de pintura, não dá para falar só da pintura, o que aconteceu na Europa, na Renascença. A gente traz isso, mas a gente sempre tenta trazer de maneira mais ampla diferentes formas de pintura, de diferentes culturas, né? [...] (Everton B10).

Com isso, esses três professores nos dão o entendimento de que não devemos ignorar a importância de referências clássicas da história da arte, e nem limitar o ensino às formas eruditas ou tradicionais, como afirma Barbosa (2002), ao dizer que:

Todas as classes têm direito de acesso aos códigos da cultura erudita, porque esses são os códigos dominantes – os códigos de poder. É necessário conhecê-los, ser versado neles, mas tais códigos continuarão como um conhecimento exterior a não ser que o indivíduo tenha dominado as referências culturais da sua própria classe social [...] A mobilidade social depende da interrelação entre os códigos culturais das diferentes classes sociais e o entendimento do mundo depende de uma ampla visão que integre o erudito e o popular. (Barbosa, 2002, p. 20)

É preciso enriquecer o currículo com uma visão mais plural, que inclua tradições e expressões artísticas de diferentes culturas e épocas, integrando o ensino de arte ao cotidiano dos estudantes, permitindo que se reconheçam nas expressões artísticas e se apropriem delas de maneira mais pessoal e relevante.

### **C) A gente tem que trabalhar isso sempre, né?**

Essa categoria surgiu da fala do professor Everton, que destacou a importância de abordar continuamente a cultura periférica e as questões raciais na arte brasileira como parte essencial do trabalho pedagógico ao longo do ano letivo: "Quero acrescentar que é importante a gente pensar assim, né? [...] o trabalho de a gente pensar não só a cultura periférica, mas toda a questão.. a questão racial do nosso país na arte, e a gente tem que trabalhar isso sempre, né? O ano inteiro, sempre que possível, né? [...]" (Everton, C9). A partir desse depoimento e das reflexões de outros participantes, foram reunidos apontamentos que ressaltam a importância de praticar a escuta ativa nas aulas de arte, além de promover o diálogo com os alunos sobre contextos sociais dentro da escola, abordando questões relacionadas à cultura periférica e à racialidade.

Nesse sentido, Everton busca relacionar conteúdos da aula diretamente com o trabalho artístico de pessoas negras, como o de Rosana Paulino, que usa o bordado para abordar questões históricas e sociais profundas da realidade brasileira. Ao destacar a importância de falar sobre questões raciais e culturais sempre que possível, Everton mostra como o bordado, embora normalmente visto como uma atividade doméstica, também é uma forma de resistência e ressignificação. Artistas como Rosana Paulino usaram essa técnica, entre outras, para contar a história da mulher negra, desde a época da escravidão até os problemas enfrentados no Brasil de hoje: "[...] Então nós sabemos historicamente, né? os papéis aos quais destinaram, né? a realidade da mulher negra dentro da nossa sociedade, desde o contexto da escravidão até o nosso Brasil racista de hoje, né? [...]" (Everton C6).

Para Everton é fundamental que os alunos compreendam questões como as abordadas por Rosana Paulino, pois isso os ajuda a entender as desigualdades

históricas e sociais que ainda afetam a realidade de pessoas negras e das periferias, pois:

Ser negro no Brasil é freqüentemente ser objeto de um olhar vesgo e ambíguo. Essa ambigüidade marca a convivência cotidiana, influi sobre o debate acadêmico e o discurso individualmente repetido é, também, utilizado por governos, partidos e instituições. Tais refrões cansativos tornam-se irritantes, sobretudo para os que nele se encontram como parte ativa, não apenas como testemunha. Há, sempre, o risco de cair na armadilha da emoção desbragada e não tratar do assunto de maneira adequada e sistêmica. (Santos, 2000).

A fala de Agenor complementa a de Everton ao reforçar a importância de abordar as questões raciais e culturais de maneira profunda e sensível no ambiente escolar. Como ele menciona, em atividades como festas ou projetos de Consciência Negra, ele utiliza a dança e a linguagem teatral para criar uma narrativa crítica sobre a identidade racial:

[...] Então, em sala de aula, por exemplo, numa festa, numa festa da primavera, todos os conceitos de dança eu atribuo dentro das danças que tem na festa da primavera. Ou num projeto de consciência negra que tem que ter uma [...] performance [...], eu atribuo a linguagem teatral para fazer uma [...] narrativa mais sensível sobre pensar ser preto ou ser pardo. Entendeu? não uma coisa assim, mais.. ó, é só alegria, a todo mo.. não, pensar sobre isso [...] (Agenor C10).

Ao dar visibilidade a essas questões, o docente contribui para a construção de uma consciência crítica, permitindo que os estudantes se conectem com as lutas pela justiça social através de um senso de resistência e afirmação. Isso desperta uma identificação com a cultura periférica, estimulando neles o orgulho de ser negro, limitando suas potencialidades e ressignificando o pertencimento. Como aponta Magnani:

Em termos mais antropológicos, porém, aconteceu com o conceito de periferia o mesmo que aconteceu com o conceito de cultura, conforme escreveu Sahlins no artigo *O pensamento sentimental e a experiência etnográfica*: por que a cultura não é um objeto em vias de extinção. Segundo esse autor, no momento em que a noção de cultura é problematizada pelos antropólogos, ela é assumida pelos atores sociais; pois bem, o mesmo ocorreu com a noção de periferia. Quando deixa de ser uma categoria operativa em termos de dicotomia espacial (pois há condomínios de luxo em bairros afastados, assim como presença de pobres e moradias precárias em regiões centrais), ela é assumida, por exemplo, no discurso dos rappers, com uma conotação positiva, enfatizando não já a carência, mas o pertencimento. Há aí uma certa visão propositiva, segundo

a qual "ser da periferia" significa participar de um certo ethos que inclui tanto uma capacidade para enfrentar as duras condições de vida, quanto pertencer a redes de sociabilidade, a compartilhar certos gostos e valores. (Magnani, 2006, p. 38-39).

A resistência e afirmação presentes na arte, como destacado anteriormente, se refletem também na reflexão da professora Carol sobre a necessidade de aproximar o ensino de arte das questões vividas pelos alunos. Ela acredita que é fundamental dar espaço para que os estudantes possam expressar suas experiências e críticas, sendo ouvidos em suas dúvidas, especialmente quando se trata de questões de seus cotidianos, pois:

[...] você tem que parar às vezes a sua aula, e discutir as questões reais deles, o que eles estão falando, o que eles estão perguntando. [...] eles só queriam saber por que a Mona Lisa vale milhões, e sei lá, o grafite não vale, então tipo assim, são coisas que eles precisam entender [...] (Carol C14).

Este questionamento aponta uma divergência entre o reconhecimento acadêmico da arte e as manifestações artísticas periféricas, que são muitas vezes ignoradas ou marginalizadas. Carol (C9) também observa como alguns professores e professoras, muitas vezes, tentam excluir ou desvalorizar elementos da cultura periférica, como o funk, sem compreender seu significado cultural. Ela defende uma abordagem mais inclusiva, pela qual a expressão dos alunos seja respeitada e valorizada, e em vez de proibir o funk, Carol adota uma postura mais aberta:

[...] na minha aula, muitas vezes, se o aluno está produzindo, eu até libero: Escuta o seu funk no seu fone, mano. [...] Então, eu acho que às vezes a escola meio que tira isso [...] Porque a maioria das vezes eu sinto que a galera tira como se não fosse arte [...] (Carol C9).

A reflexão de Carol se conecta diretamente com o ponto levantado por Agenor sobre a importância de desconstruir os estereótipos que envolvem a periferia. Agenor (C3) destaca como esses estereótipos, muitas vezes limitantes, moldam a percepção sobre os jovens da periferia e como o pensamento crítico pode ser uma ferramenta para romper com essas ideias:

[...] Então fazer pensar nesse fator crítico, [...] e aí traz o olhar periférico, que traz todo esse olhar de abordagem que quem é da periferia é fora da margem. O que é ser fora da margem? São estereótipos. Então quebrar um pouco essas ideias de estereótipo. E cada um pode ser o que quiser. Ser

independente de estereótipo. E às vezes no estudo leva o estereótipo. Principalmente dentro da arte [...] (Agenor C3).

Sobre a relação entre identidade e cultura periférica, Carol compartilha uma experiência que ilustra como os alunos reafirmam suas identidades enquanto enfrentam a marginalização imposta pela escola e pela sociedade. Ela descreve como, eles gostam de serem chamados por seus apelidos:

[...] Tinha alguns que eles percebiam que o jeito deles era um jeito que provocava a direção, então, aí que eles reafirmavam mesmo o jeito [...] de ser deles, que eu adorava, porque, para mim, eles entendiam o que era poder. [...] A cultura deles é da rua, então, aí você vai lá cheio de melindres: não, é porque o regimento... ai, gente, sabe? Vamos falar com a linguagem deles, né? outra coisa, os vulgos, né? Nossa, é um problema o aluno ter o vulgo, ele tem que chamar pelo nome. Isso faz parte da cultura dele, né? [...] (Carol C25).

Ao reafirmar suas identidades através desses elementos, os estudantes resistem aos estereótipos e exclusões impostas pela escola e sociedade. Reconhecer essas expressões é fundamental para criar um ambiente educacional mais inclusivo, que respeite e celebre as diversas formas de pertencimento e poder, transformando a escola em um espaço de diálogo e empoderamento cultural.

Na sequência, Carol (C13) destaca a importância de criar um espaço de escuta, sem preconceitos, onde os alunos possam se manifestar e se expressar livremente. Ela observa que, muitas vezes, os docentes preferem evitar debater temas relacionados ao cotidiano dos estudantes da periferia, especialmente quando se trata de pautas sensíveis, como a violência e desafios cotidianos enfrentados nas ruas:

[...] eu acho que muitas vezes a gente como professor, a gente tem que tomar cuidado para não também ter um preconceito. [...] porque eu acho que eu vim de uma realidade também que é parecida com a deles, de periferia, de Cohab, então algumas coisas para mim, eu não tinha esse preconceito que muitos professores têm, de tipo, ai não vou falar disso em sala, para mim era: tinha que ser falado aquilo em sala, sabe? [...] (Carol C13).

Ela aponta a necessidade de uma abordagem sem julgamentos, em que o professores e professoras estejam dispostos a ouvir e compreender o contexto dos alunos, em um discurso que dialoga com Paulo Freire, na perspectiva de que:



[...] ensinar não é transferir a inteligência do objeto ao educando mas instigá-lo no sentido de que, como sujeito cognoscente, se torne capaz de entender e comunicar o entendido. É nesse sentido que se impõe a mim escutar o educando em suas dúvidas, em seus receios, em sua incompetência provisória. E ao escutá-lo, aprendo a falar com ele. Escutar é obviamente algo que vai mais além da possibilidade auditiva de cada um. Escutar, no sentido aqui discutido, significa a disponibilidade permanente por parte do sujeito que escuta para a abertura à fala do outro, ao gesto do outro, às diferenças do outro. (Freire, 1996, p.75).

Carol (C21) relembra um momento importante de sua prática pedagógica, no qual ela buscou criar um ambiente de confiança com seus alunos (Carol, C5), para que pudessem compartilhar suas experiências sem medo de serem julgados. Ela destaca como o diálogo sincero e a escuta ativa são fundamentais para a construção de uma relação pedagógica mais próxima da realidade dos alunos da periferia:

[...] Muitas vezes no começo da aula eu parava e falava, e aí gente, como foi o final de semana? e eles me contavam: professora, levei um quadro da polícia, professora não sei o que.. então eu parava para escutar eles, né? de todas as vivências que eles tinham, e aquilo era muito importante [...] então acho que é importante você estabelecer, primeiro, esse espaço de confiança e liberdade com eles, para você conseguir, de fato, estar ali com eles, e compartilhar essa cultura da periferia que eles estão vivendo [...] (Carol C16).

Carol também narra uma experiência em uma U.C., na qual abordou em suas aulas a questão do tráfico de drogas, um tema recorrente no contexto da periferia, mas frequentemente tratado de maneira punitiva pela sociedade e pela escola. Ela explica que, ao invés de tratar a questão como um problema a ser resolvido apenas pela repressão, optou por uma abordagem mais humanizadora, incentivando os alunos a refletirem sobre as condições que os levam a essas situações. Carol conta como os alunos realizaram um curta-metragem sobre o tráfico dentro da escola, mostrando as dificuldades enfrentadas por um jovem envolvido nesse universo. Na memória da professora, os alunos:

[...] trouxeram um texto que começava falando muito assim, de como a gente julga a juventude, fala que ela só faz coisa errada: “ah, ele foi para o caminho errado, então ele que provocou isso, essa é a consequência, quem vai para o crime...” Mas eles trouxeram um ponto muito interessante, eu queria até ter mostrado para o diretor da época: qual que é o contraponto que essa juventude tem para viver outra realidade? Qual é a realidade que essa juventude tem para sonhar? Qual que são as oportunidades que a juventude tem para fazer outras coisas da vida? Né?” (Carol, C11).

No contexto dessa fala da professora, me remeto a Martins (p. 31), que oferece uma análise sobre o papel do cinema como uma ferramenta artística transformadora. Segundo ele:

O cinema dá-nos da realidade uma imagem artística, quer dizer, se se refletir bem, não realista [...] e reconstruída em função daquilo que o realizador pretende exprimir, sensorial e intelectualmente. Sensorialmente, em primeiro lugar, isto é, esteticamente segundo a etimologia [...], a imagem filmica age com uma força considerável devido a todos os tratamentos purificadores e intensificadores que, simultaneamente, a câmara pode provocar no real em estado bruto. [...] Baseado, pois, como qualquer outra arte, e devido ao facto de ser uma arte ' numa escolha e numa ordenação, o cinema dispõe de uma prodigiosa possibilidade de densificação do real [...] (Martins, 2009, p.31).

Muitas vezes, a escola e os docentes, ao mencionarem a questão do tráfico de drogas, acabam reforçando preconceitos contra os jovens da periferia. Ao tratar esses problemas de forma punitiva e sem considerar o contexto social, a escola contribui para a marginalização dos estudantes. Em vez de acolher e compreender as realidades dos jovens, muitos professores e professoras, influenciados por estigmas, acabam afastando os alunos.

Carol reflete sobre um incidente em que um aluno, depois de sofrer racismo e não receber acolhimento, acabou sendo agressivo com um colega de turma e com ela própria. Ela compreende a situação pois:

[...] ele sofreu um racismo, e ele não consegue falar. Aquilo não vai sumir gente. A gente tem uma coisa muito de que o aluno vai entrar em sala, vai estudar, mas como? Sabe? O que ele vive fora, o que ele vive dentro da escola, vai atravessar ele [...]” (Carol C15).

O episódio revelou como, ao não considerar a cultura e os contextos dos estudantes, a escola falha em criar um ambiente de acolhimento, o que muitas vezes resulta na exclusão e desistência desses jovens, como Carol conclui a seguir:

[...] Eu vejo quando que você não consegue trazer a cultura desse aluno para a escola, o quanto que fica difícil, e um dos resultados é a evasão da escola, porque esse aluno ele parou de ir depois, depois de um tempo assim ele largou a escola, e aí lá tinha um caderninho de ocorrência, né? aí eu peguei e falei... e esse menino tinha folhas de ocorrência. Folhas, folhas... e aí eu falei: eu vou ver quando que foi a última ocorrência dele, para saber o que aconteceu antes dele ter saído da escola, de ter

abandonado, e aí tinha um registro de uma professora falando, e foi muito louco, porque ela escreveu a frase que ela falou para ele: a escola não é para a gente como você!. E aí eu fiquei assim, muito abismada, porque se a escola não é pra um menino preto, do *[situa o bairro]*, que vive em um contexto de trafico.. Ela é para quem? [...]" (Carol C19).

A falta de escuta reforça a ideia de que a escola não é para eles, como se os problemas que enfrentam fora da sala de aula não tivessem impacto em seu desempenho e comportamento dentro da escola. Logo na sequência, Carol destaca a questão da punitividade, especialmente em relação aos estudantes negros:

"[...] eles falavam: professora, mas é totalmente diferente como os professores tratam a gente, que a gente é bagunceiro mesmo, a gente conversa... e de como eles tratam outros meninos brancos que também são bagunceiros [...] aí eu falei: gente, muitas vezes a gente é muito mais enrijecido com a galera preta mano, de já ser punitiva, eu vi a direção sendo muito mais punitiva, não dando chance de falar, sabe? não dando chance daquele aluno se explicar, de falar o que aconteceu [...]" (Carol, C19).

Compreendo por esse relato que, ao abrir espaço de diálogo, cria-se um ambiente onde as questões sociais que envolvem a periferia sejam abordadas não apenas de forma teórica, mas como experiências vívidas que fazem parte do cotidiano dos alunos. Essa prática pedagógica, baseada na escuta ativa e no respeito às vivências dos estudantes acaba se tornando algo imprescindível, pois:

Se discrimino o menino ou menina pobre, a menina ou o menino negro, o menino índio, a menina rica; se discrimino a mulher, a camponesa, a operária, não posso evidentemente escutá-las e se não as escuto, não posso falar com eles, mas a eles de cima para baixo. Sobretudo, me proíbo entendê-los. (Freire, 1996, p.76).

Carol associa a falta de compreensão da cultura periférica à dificuldade de criar um ambiente escolar mais inclusivo, seja qual for a unidade, e, ao questionar a visão estigmatizada sobre a cultura periférica (C17), a professora destaca a importância de buscar compreender a realidade e as expressões culturais dos estudantes:

"[...] Então, eu acho que é interessante pensar essas relações de como a escola também, ela tá, às vezes, reproduzindo muitos códigos que é contra a própria comunidade, aquela cultura periférica dali, né? E aí, ao invés de você pensar aquele adolescente ali como uma potência de criação, você vai acabando bloqueando ele, porque ele não pode se expressar de acordo com os códigos culturais que ele conhece dentro da escola, só fora da escola, né? [...] As pessoas têm uma noção de cultura periférica muito

ligada [...] ao crime, ao tráfico. Por exemplo, ah, o menino escuta funk, o menino anda de corrente. Ah, é um projeto de bandido, igual eu escutei, né? Então, qual que é o seu olhar também, como educador, como professor, como professoras, para essa cultura, né? Você vai reforçar esse estereótipo ou você vai realmente querer conhecer essa cultura e pensar ali as suas aulas, as suas dinâmicas com essa cultura, né? [...]" (Carol, C24).

Ao invés de tentar impor um modelo de cultura que desconsidera a realidade dos alunos, a escola deve ser um espaço de troca, no qual as práticas e as expressões culturais dos estudantes sejam reconhecidas como partes significativas do processo ensino e aprendizagem. Nesse sentido, uma das formas mais poderosas de integração da cultura periférica na sala de aula é por meio do rap, como exemplificado por Everton:

[...] Então eu trabalho muito com as letras, [...] mas também o que acontece no som em si. Então, por exemplo, a figura.. qual que é a figura do DJ? qual que é a figura do MC? [...] beatbox? o que é isso? [...] batalha de MCs, né? [...] rima.. improvisado na rima, né? freestyle, flow, né? Então assim.. a partir dessa história que eu tento trazer do rap né, de maneira mais geral também né, aí eu vou trazendo para o nosso contexto do rap do Brasil, né? [...] E aí a partir então, da letra, né? de conhecer qual é aquela batida que está tocando, essa batida tem um sample, [...] o que é sample, né? Eu venho trazendo isso para a aula, mas muito baseado na letra mesmo. Eu gosto muito de me afirmar bastante na letra, porque eu gosto muito da mensagem [...] (Everton C4).

O rap, além de ser uma forma de expressão artística, também se torna uma maneira de os alunos se conectarem com sua própria realidade e com questões importantes de sua vivência, como a luta social e a resistência. Carol também relata como utiliza o rap em suas aulas:

[...] E aí, eu sempre levo de referência, sempre quando eu vou levar alguma obra, eu sempre levo já, seja uma intervenção urbana, seja um grafite, seja um rap. O rap eu acho que eu trabalhei muito com o noturno. Ano passado, eu estava no noturno, ensino médio noturno, e o foco.. eu percebia que o que deixava a turma concentrada era a música. E o que eles mais escutavam era rap e trap. Daí, eu falei: então, bora, gente. E aí, eles levavam uma caixinha de som, e aí, [...] eu dava a proposta com desenho e tal, com o Racionais tocando [...] E aí, a partir do momento que tinha música, e eles também estavam em grupo, eles conseguiam interagir mais. Então, eu sempre levo rap. [...] (Carol C7).

Ao trazer o rap para a sala de aula, a escola reconhece essa expressão como parte da identidade dos alunos, utilizando-a como um recurso pedagógico para engajar os estudantes. Integrando o rap e outras manifestações culturais periféricas,

como grafite e dança, a escola enriquece as aulas e valida as experiências dos jovens, tornando o aprendizado mais relevante e inclusivo. O rap, com suas mensagens e energia, pode ajudar a descolonizar o conhecimento, celebrando a cultura dos alunos e tornando-a parte central do processo educacional.

## Considerações

Ao concluir este trabalho, percebo que meu conhecimento sobre o rap, a cultura periférica e sua conexão com o ensino de artes visuais se expandiu significativamente. Sob uma perspectiva fenomenológica, fundamentada nos princípios filosóficos de Merleau-Ponty (1999), fui capaz de perceber que o rap vai além da música, se configurando como uma manifestação estética e cultural que dialoga profundamente com as experiências de diferentes comunidades.

Durante a pesquisa, o objetivo de entender como o rap e a cultura periférica podem enriquecer as práticas pedagógicas no ensino de artes visuais foi guiado pelas contribuições e percepções dos docentes entrevistados. Essas reflexões me levaram a revisitar as questões que motivaram este estudo, contribuindo tanto para a compreensão do tema quanto para o aprimoramento de práticas educacionais que valorizam a identidade cultural dos estudantes. O que emerge deste processo é uma visão mais integrada do meu papel como professor e artista, especialmente no contexto da educação pública, onde a inserção de elementos da cultura periférica pode ser uma ferramenta de expressão e conexão com os estudantes.

Ao explorar as interseções entre o rap, a identidade visual e a cultura periférica, comecei esta pesquisa com a intenção de entender como esses elementos podem ser incorporados ao ensino de artes visuais. No decorrer do estudo, percebi que o rap vai muito além da música, trazendo consigo significados visuais, históricos e sociais que podem transformar o ambiente escolar. A análise estética de produções artísticas inspiradas no rap, assim como a pesquisa sobre as práticas pedagógicas de docentes que incorporam elementos da cultura periférica em suas aulas, revelou novas possibilidades para integrar a música e as artes visuais no currículo escolar.

A aproximação com professores da rede pública e a utilização de uma metodologia fenomenológica foram fundamentais para sustentar minhas ideias sobre a prática pedagógica. Ao investigar como esses educadores integram a cultura periférica nas suas aulas, observei uma transformação na abordagem didática, que se torna mais inclusiva e sensível às realidades vividas pelos alunos. Espero que este trabalho contribua para práticas pedagógicas mais conectadas com a diversidade cultural, promovendo um ensino de artes que respeite e valorize múltiplas linguagens sem perder a profundidade de cada uma delas.

Pessoalmente, essa jornada me fez refletir sobre minha própria relação com o rap e a cultura de rua. Desde jovem, o rap tem sido um canal de expressão para mim, e ao explorar suas potencialidades no ensino, percebi que ele pode se tornar uma ponte poderosa entre o universo artístico e as vivências dos alunos. A proposta de introduzir o rap em sala de aula não se trata apenas de despertar o interesse dos estudantes, mas de criar um espaço de acolhimento e valorização de suas identidades.

Por fim, encerro este trabalho com a certeza de que o rap, com suas dimensões estéticas, sociais e culturais, tem muito a contribuir para a produção de conteúdos em artes visuais. Mesmo para professores e professoras que ainda não estão familiarizados com o rap, a exploração de suas manifestações visuais, simbólicas e performáticas pode sugerir novas perspectivas pedagógicas, enriquecendo a prática docente e fortalecendo a educação como um espaço de diversidade e transformação social.

## Referências

- ANDRADE, Marcos Vinícius Silva; DENARDI, Vanessa Goes. **Periferia É Periferia: Uma Análise Das Semelhanças Entre O Cortiço E Sobrevivendo No Inferno**. Revista Debates Insubmissos, v. 5, p. 257-278, 2023.
- BARBOSA, Ana Mae. **Educação e desenvolvimento cultural e artístico**. Porto Alegre: Educação & Realidade, [S. l.], v. 20, n. 2, 2017.
- BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- BECKMAN, Janette. **Salt N Pepa**. Getty Images, 2009. “Disponível em: <<https://www.gettyimages.com.br/detail/foto-jornal%C3%ADstica/sandra-pepa-denton-deirdre-spinderella-roper-and-foto-jornal%C3%ADstica/84471126?adppopup=true>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- BERGAMO, Alexandre. **A experiência do status: roupa e moda na trama social**. São Paulo: Editora UNESP, 2007.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto editora, 1994.
- BRASIL, Michel Antônio. **Geração Boom Bap: sampling e produção musical de rap em Belo Horizonte**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2022.
- CARDOSO FILHO, Jorge; JANOTTI JÚNIOR, Jeder. **A Música Popular Massiva. O mainstream e o underground, trajetórias e caminhos da música na cultura midiática**. In Comunicação e Música Popular Massiva. Salvador: EDUFBA, 2006.
- COELHO, Dan. **As Tartarugas Ninja**. Instagram: @dancoelhoarts, 2023 “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/C1CeB1VLSMV/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C1CeB1VLSMV/?img_index=1)>” Acesso em: 18 nov. 2024.
- COELHO, Dan. **Djonga**. Instagram: @dancoelhoarts, 2022 “Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CdQuIBCsfkE/>>” Acesso em: 18 nov. 2024.
- COELHO, Dan. **Duzz: Remédio e Soda**. Instagram: @dancoelhoarts, 2021 “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/CMdg8k2sGl4/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CMdg8k2sGl4/?img_index=1)>” Acesso em: 18 nov. 2024.
- CHANG, Jeff. **Total Chaos: The Art and Aesthetics of Hip-Hop**. Nova York: Basic Books, 2006.



CHIESSI, Beatriz. **Orochi: Agenda completa de shows em 2024**. Purepop, 2023.

“Disponível em: <<https://purepop.com.br/orochi-agenda-de-shows-2023/>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

CONTIER, Arnaldo Daraya. **O Rap Brasileiro e os Racionais MC's**. In: Anais Simpósio Internacional do Adolescente. São Paulo. 1., Out. 2005. “Disponível em: <[Simpósio Internacional do Adolescente - O rap brasileiro e os Racionais MC's](#)>” . Acesso em: 13 abr. 2024.

CRANE, Diane. **A moda e seu papel social. Classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

DAY, Daniel. **Dapper Dan e LL Cool J**. Blog Dapper Dan Of Harlem, 2012. “Disponível em: <<https://blog.dapperdanofharlem.com/post/33793278613/ll-cool-j>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

DAY, Daniel R.. **Dapper Dan: Made in Harlem: A Memoir**. New York: Random House, 2019.

DJ NEEW. **Trap x boom bap: onde está o verdadeiro rap?** Bocada Forte, [s. l.], 21 jan. 2017. Entrevistas. “Disponível em: <<https://www.bocadaforte.com.br/materias/entrevistas/trap-x-boom-bap-onde-esta-o-verdadeiro-iro-rap>>”. Acesso em: 10 out. 2024.

EMICIDA. **Triunfo**. YouTube, 3 de set. de 2009. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YMJOmluUwiM>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

FACÇÃO CENTRAL. **Desculpa Mãe**. YouTube, 26 de jul. de 2020. “Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Y\\_yv0dBJWoY](https://www.youtube.com/watch?v=Y_yv0dBJWoY)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Dicionário em construção: interdisciplinaridade**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

FELICIANO, Gideão Gabriel Oliveira. **No beat, flow e rima: representação identitária e legitimidade nas narrativas de Canserbero e Racionais MC's**. Revista Philologus, Rio de Janeiro, Ano 27, n. 79, p. 891-908, jan./abr. 2021.

FERREIRA, Martins. **Como usar a música na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUSARI, Maria F. de Rezende e; FERRAZ, Maria Heloísa C. de T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2009

FUSARI, Maria F. de Rezende e; FERRAZ, Maria Heloísa C. de T. **Metodologia no ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1999

GEREMIAS, Priscilla. **Rincon Sapiência usa look feito por sua mãe em single inédito no Colors Studios**. Revista Marie Claire, 2019. “Disponível em: <<https://revistamarieclaire.globo.com/Cultura/noticia/2019/08/rincon-sapiencia-usa-look-feito-por-sua-mae-em-single-inedito-no-colors-studios.html>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

GOES, Fernanda Lira et al. **Atlas das periferias no Brasil: aspectos raciais de infraestrutura nos aglomerados subnormais**. Rio de Janeiro: Ipea, 2021.

GREGÓRIO, Léo. **MC Cabelinho ostenta joias e curte passeio com amigos em shopping no Rio**. Revista Quem, 2024. “Disponível em: <<https://revistaquem.globo.com/noticias/noticia/2024/04/ostentando-joias-mc-cabelinho-curte-passeio-com-amigos-em-shopping-no-rio.ghhtml>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

GUTIERREZ, Gabriel. **Agenciamentos políticos no rap dos Racionais Mcs: o Atlântico Negro e a estilização da vida**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016, São Paulo. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro, Objetiva, 2009.

JENKINS, Sacha. **Fresh Dressed. Documentário Histórico**. Gênero musical. 1h 30m Rússia 11 de junho de 2015. Disponível em: “<<https://www.youtube.com/watch?v=M0JK9DtRicM&t=903s>>”. Acesso em: 10 out. 2024.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. **Por uma análise midiática da música popular massiva: uma proposta de análise metodológica para a compreensão do entorno comunicacional, das condições de produção e reconhecimento dos gêneros musicais**. Revista Ecompós (Brasília), v.1, 2006. “Disponível em: <<https://doi.org/10.30962/ec.84>>”. Acesso em: 16 abr. 2024.

LOUREIRO, Bráulio Roberto de Castro. **Arte, cultura e política na história do rap nacional**. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, n. 63, p. 235 - 241, abr. 2016.

MAGNANI, José Guilherme. **A Periferia e a Descoberta de Uma Nova Estética**. São Paulo: Revista do Sesc, n. 6, dez/2012.

MAGNANI, José Guilherme. **Trajetos e trajetórias: uma perspectiva da antropologia urbana**. Sexta-feira, Nº 8, São Paulo, Ed. 34, 2006,.

MARTINS, J.; BICUDO, M. A. V. **A pesquisa qualitativa em Psicologia. Fundamentos e recursos básicos**. 4ª ed. São Paulo: Editora Centauro, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

MC CAVERINHA; KAYBLACK; WALL HEIN. **Cartão Black**. YouTube, 11 de mai. de 2023. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OZgQnRcGZXs>>. Acesso em: 18 nov. 2024.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MARTINS, Mirian C.; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha T. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. São Paulo: FTD, 2010.

NASCIMENTO, Erica Peçanha. **É tudo nosso! Produção cultural na periferia paulistana**. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

NASCIMENTO, Mayk Andreele. **O rap e a indústria cultural: entre o underground e o mainstream**. In: V REA Reunião Equatorial de Antropologia, 2015, Maceió. Grupo de Trabalho, 2015.

NEGRA LI; HELIÃO; MANO BROWN. **Periferia**. YouTube, 16 de ago. de 2014. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jbhIPIPfxZ8>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

NOROGRANDO, Rafaela; BENETTI, Alfonso. **Moda, Música e Sentimento**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Editora Campus. 1990

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PALLONE, Simone. **Diferenciando subúrbio de periferia**. Revista ciência e cultura, v. 57, n.2. São Paulo, 2005.

PHONZÕE. **Grand Master Flash & The Furious Five**. Pinterest, 2024. Pinterest: @phonzoe. “Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/295267319296966606/>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

PIMENTA, Selma. G. **Formação De Professores - Saberes Da Docência E Identidade Do Professor**. Nuances: Estudos sobre Educação - Vol. III, Presidente Prudente, 1997.

PRESS, The Associated. **N.W.A. joins quartet of '70s hitmakers in rock hall**. WTHR, 2015. “Disponível em: <<https://www.wthr.com/article/news/local/nwa-joins-quartet-70s-hitmakers-rock-hall/531-bfcc57c7-92f1-4192-ab59-648e59afb906>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

**QUEM SOMOS NÓS? Arte na Periferia por Sérgio Vaz**, 2017. 1 vídeo (68 min.). Publicado pelo canal Quem Somos Nós? “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OUNhCWKHiyM>>”. Acesso em: 25 jun. 2024.

REIF, Laura. **Fusão entre Gucci e Balenciaga: The Hacker Project desembarca no Brasil**. Revista Marie Claire, 25 de nov. de 2021. “Disponível em: <<https://revistamarieclaire.globo.com/Moda/noticia/2021/11/fusao-entre-gucci-e-balenciaga-hacker-project-desembarca-no-brasil.html>>”. “Acesso em: 24 de jul. de 2024”.

REZENDE, Antonio Muniz. **Concepção Fenomenológica da Educação**. São Paulo: Cortez, 1990.

RIBEIRO, Edu. **Coleção Logomania BAW**. Instagram: @eduribeiro, 2023. “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/Cc5gSzPLkXk/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/Cc5gSzPLkXk/?img_index=3)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

RIBEIRO, Edu. **Material bélico**. X: @Arlesson\_edu, 2021. “Disponível em: <[https://x.com/Arlesson\\_edu/status/1380604904255934464](https://x.com/Arlesson_edu/status/1380604904255934464)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

RIBEIRO, Edu. **Material Bélico, Camiseta Frente e Verso**. X: @AindaCompany, 2021. “Disponível em: <<https://x.com/AindaCompany/status/1433126145034227715>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

RIBEIRO, Edu. **South Central, Camiseta THUGNINE**. Instagram: @eduribeiro, 2023. “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/CpvAeVTu8K0/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/CpvAeVTu8K0/?img_index=3)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

RODRIGUES, César Alexandre. **Punchlines in North-American Rap Music**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2014.

ROMERO, Elena. **Free Stylin': How Hip Hop Changed the Fashion Industry**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2012.

SABOTAGE; NEGRA LI. **No Brooklyn**. Youtube, 17 de nov. de 2014. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hyRpdotNEgo>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

SANTOS, Milton. **Ser negro no Brasil hoje: Ética enviesada da sociedade branca desvia enfrentamento do problema negro**. Folha de São Paulo, São Paulo, domingo, 07 de maio de 2000. “Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0705200007.html>>”. Acesso em: 13 de nov de 2024

SEM AUTOR. **Run D.M.C**. Music Producer Wiki, 2024. “Disponível em: <[https://music-producer.fandom.com/wiki/Run\\_DMC](https://music-producer.fandom.com/wiki/Run_DMC)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

SOUZA, Paulo C. A. **Por quem somos e seremos: fenomenologia, saberes populares, arte e docência**. In: SOUZA, Paulo C. A.; ABREU, Simone R.; FERNANDES, Vera L. P. (Orgs.). *Percursos na formação em arte: abordagens e reflexões epistemológicas*. Campo Grande: Ed. UFMS, 2022, p. 193-241. “Disponível em: <<https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/5115>>”. Acesso em: 23 jun. 2024

STORCH, Julia. **Racionais MCs: 33 anos de referência no rap nacional**. Exame, 2021. “Disponível em: <<https://exame.com/casual/racionais-mcs-33-anos-de-referencia-no-rap-nacional/>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

TEPERMAN, Ricardo Indig. **Improviso decorado**. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n.56, p. 127-150, jun. 2013. “Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/68807>>”. Acesso em: 13 abr. 2024

TEPERMAN, Ricardo Indig. **O rap radical e a nova classe média**. Psicologia USP, [s.l.], v. 26, n. 1, p. 37–42, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusp/a/vcHVLXNqq58jg94MHnzGDHh/abstract/?lang=pt>> . Acesso em: 12 abr. 2024.

TEPERMAN, Ricardo Indig.. **Se liga no som. As transformações do rap no Brasil**. São Paulo, Claro Enigma, 2015.

THUGNINE. **Thug Nine x Edu Ribeiro**, 2023. Disponível em: <<https://www.thugnine.com.br/collab-edu-ribeiro>>. Acesso em: 24 de jul. de 2024.

VENTURA, Rafa. **Drik Barbosa e BK estrelam nova coleção de Beyoncé para Adidas.** POPline, 2021. “Disponível em: <<https://portalpopline.com.br/drik-barbosa-bk-beyonce-adidas/>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.

## Apêndices

### Apêndice 1 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

#### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

1. Este documento se configura como um convite para sua participação na pesquisa com título provisório: **"Entre versos e cores: as expressões visuais no universo periférico do rap"**, realizada por Gabriel Mendes dos Reis e orientada por Paulo César Antonini de Souza.
2. Sua aproximação com o ensino de arte e a experiência de seu trabalho com este componente curricular é o motivo deste convite e sua participação é totalmente voluntária, sendo possível aguardar sua resposta para este convite pelo tempo necessário à reflexão individual e/ou consulta de outras pessoas. Ainda, a qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.
3. Essa pesquisa tem como objetivo: promover a valorização da cultura e estética periférica no ensino de artes visuais na rede pública por meio do rap.
4. Os benefícios de sua contribuição na participação desta pesquisa podem se realizar com subsídios para que seja possível ampliar a presença da cultura periférica nas aulas de artes visuais promovendo pensamento crítico, explorando significados e ampliando a experiência estética.
5. Sua participação não envolve gastos ou pagamentos de qualquer natureza, no entanto, caso seja necessário ressarcimento financeiro mediante despesas não previstas ou alguma indenização originada por dano decorrente de sua participação na pesquisa, o pesquisador se compromete a encaminhar os procedimentos necessários que ofereçam soluções para tais.
6. Sua colaboração na pesquisa consistirá em uma entrevista gravada em aparelho digital portátil, tendo como questão inicial: **"Dentro de sua abordagem, como você trabalha a cultura periférica na aula de arte?"**. Questões adicionais poderão emergir da compreensão compartilhada por você ao longo da entrevista, a qual será conduzida dentro do tempo em que você se sentir à vontade e satisfeito/a com as respostas dadas.
7. Os riscos de sua participação na pesquisa podem envolver desconforto, cansaço, desinteresse ou constrangimento originado durante a entrevista ao recordar alguma memória, e os mesmos poderão ser anunciados por você a qualquer momento, no intuito de que encontremos soluções adequadas para sua superação ou alívio.
8. Caso você sinta a necessidade de acompanhamento psicológico para a superação ou alívio do cansaço, desinteresse ou constrangimento originado durante a entrevista, o pesquisador se predispõe a colaborar para encaminhamento especializado, sem custos, no âmbito da instituição vinculada a esta pesquisa.
9. O depoimento, dado em entrevista, e as possíveis imagens obtidas mediante sua contribuição nesta pesquisa, poderão ser utilizadas como fonte de dados para artigos e/ou resumos contemplando os resultados do estudo, que além de compartilhados com você, podem vir a ser encaminhados para publicação e divulgação em eventos científicos, livros, websites e periódicos relacionados com Arte e/ou Educação. Após o período de cinco anos, os dados coletados em sua entrevista serão arquivados e mantidos sob guarda.
10. Caso seja de seu interesse, seu nome será mantido em sigilo, de forma a proteger sua identidade, razão pela qual é possível optar por utilizar um pseudônimo, garantindo o seu direito à privacidade, que será utilizado quando for feita alguma referência às suas contribuições para com a pesquisa.
11. Este termo de consentimento será feito em duas vias: uma destinada aos pesquisadores, outra destinada a você. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento, e sua recusa não trará nenhum prejuízo na relação com a pesquisadora ou com a instituição
12. Caso seja necessário tirar dúvidas sobre a pesquisa e/ou sua participação, você pode entrar em contato com o estudante-pesquisador pelo telefone/WhatsApp: (67) 99120-6895 ou pelo e-mail: g\_mendes@ufms.br e/ou com seu orientador pelo telefone/WhatsApp: (67) 3345-7591 ou pelo e-mail: paulo.antonini@ufms.br. As orientações deste Termo se fundamentam pela Resolução CNS/MS nº 466/2012 e pela Norma Operacional nº001/2013 CNS/MS.

\_\_\_\_\_  
Gabriel Mendes dos Reis

\_\_\_\_\_  
Paulo César Antonini de Souza.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_

\_\_\_\_\_  
assinatura

Nas redações onde se apresente minha participação na pesquisa, serei identificada/o como:

\_\_\_\_\_

GABRIEL MENDES DOS REIS

**Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais**  
**Sobre RAP: uma proposta interdisciplinar para o ensino médio**

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no curso de Artes Visuais – Licenciatura – da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientação: Prof. Dr. Paulo César Antonini Souza

Campo Grande - MS  
2024



## 1. APRESENTAÇÃO

Voltado para o 2º ano do ensino médio, este Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais tem como objeto de estudo a importância do rap na cultura periférica, explorando sua estética visual e musical, suas conexões com a moda streetwear e seu diálogo com artistas visuais periféricos.

Partindo de minha pesquisa, que é embasada em uma perspectiva fenomenológica (MERLEAU-PONTY, 1999) com o objetivo de **promover a valorização da cultura e estética periférica no ensino de artes visuais (Reis, 2024)**, proponho uma sequência didática que utiliza o rap como ferramenta pedagógica, a fim de estimular os alunos a se envolverem de maneira ativa com temas ligados à cultura periférica e aproximando-os de produções visuais e musicais presentes em sua comunidade.

A escolha da temática foi influenciada por minhas vivências pessoais com o universo do rap e pelas experiências durante os estágios no ensino fundamental e médio em escolas públicas de Campo Grande., onde ministrei aulas sobre sinestesia em diálogo com Wassily Kandinsky, e tendências contemporâneas focadas no hip-hop.

Inspirado nas reflexões de Paulo Freire (1981), proponho uma educação transformadora e humanizadora, que reconheça o valor das expressões culturais dos estudantes e promova a criticidade. O rap, nesse sentido, funciona como um recurso pedagógico que permite aos alunos verem sua identidade e vivência social representadas em sala de aula.

## 2. OBJETIVOS GERAL

Valorizar a cultura e estética periférica no ensino de artes visuais, abordando o rap como uma manifestação artística relevante para o enriquecimento cultural, social e criativo dos estudantes.

## 3. CONTEÚDO/TEMA GERAL

Cultura e estética periférica

## 4. IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR

2º ano do ensino médio.

## 5. SEQUÊNCIA DIDÁTICA

### AULA 1

#### Objetivos específicos

- Compreender os conceitos de estética e cultura periféricas no contexto brasileiro.
- Incentivar os alunos a refletirem sobre as representações culturais das periferias.

#### Conteúdo específico

- Introdução a cultura periférica

#### Procedimentos Metodológicos

A aula irá se iniciar com uma roda de conversa para identificar o conhecimento prévio dos alunos sobre cultura periférica. Serão feitas perguntas sobre seu contato com elementos como grafite, rap, moda streetwear, e o que esses elementos significam para eles. Em seguida, será apresentado o vídeoclipe da música “[Brasilândia](#)” composto pela cantora Negra Li (2019), que retrata a realidade e a resistência da periferia de São Paulo, especialmente do bairro da Brasilândia.

O vídeoclipe será usado como ponto de partida para uma discussão sobre os temas envolvidos na música, como a valorização da cultura periférica, a violência urbana, a resiliência dos moradores e a importância da importância no rap. Após o vídeo, será realizada uma nova roda de conversa para discutir sobre os elementos visuais presentes no vídeo.

Após essa discussão inicial, a aula seguirá com uma atividade prática para aprofundar o envolvimento dos alunos, onde cada um terá 10 minutos para, de forma individual, pesquisar no celular (ou em outro dispositivo disponível) uma música que represente elementos da cultura periférica. Eles podem escolher

músicas de gêneros como rap, funk, samba ou hip hop, que abordem temas como identidade, resistência, desigualdade social, ou celebração da vida nas periferias.

Durante essa pesquisa, os alunos deverão identificar uma frase de destaque na letra da música escolhida. Após uma pesquisa, cada aluno se levantará e escreverá a frase escolhida no quadro, juntamente com o nome da música e do artista. Durante essa etapa, os alunos também podem, se desejarem, explicar rapidamente por que escolheram essa frase ou o que ela representa para eles. Isso abrirá espaço para um diálogo sobre as diferentes formas de expressar a cultura periférica através da música.

Para encerrar a aula, será realizada uma breve reflexão coletiva sobre as frases compartilhadas no quadro. Esse momento servirá para conectar os temas explorados ao longo da aula, valorizando a voz e a visão de cada estudante sobre a cultura periférica.

### **Recursos**

Vídeo, projetor, som alto-falante.

### **Avaliação**

A avaliação dessa aula será contínua, focando no engajamento, participação e expressão dos alunos durante as atividades propostas. Será observado como os estudantes interagem nas discussões, sua capacidade de reflexão crítica sobre os temas debatidos, além da participação da dinâmica sugerida. Também será avaliado o respeito ao espaço coletivo, promovendo uma análise qualitativa que poderá orientar feedbacks e ajustes em aulas futuras sobre valorização da cultura periférica.

## **AULA 2**

### **Objetivos específicos**

- Estimular a criatividade dos alunos através da criação de uma composição visual que remete à estética periférica.

### **Conteúdo específico**

- Elementos de composição artística relacionados à cultura periférica.

### **Procedimentos Metodológicos**

A aula começará com uma explicação rápida sobre a técnica de colagens. Em seguida, os alunos receberão revistas e serão orientados a recortar imagens, palavras e texturas que remetam a estética da periferia (como grafites, moda de rua e símbolos culturais). Serão entregues folhas de papel, tesoura e cola para que cada aluno crie sua própria composição, combinando os elementos recortados de forma criativa. Durante a atividade, serão fornecidas orientações individuais para ajudar os alunos a organizar suas colagens.

### **Recursos**

Revistas, tesoura, cola, folhas de papel, projetor.

### **Avaliação**

A avaliação dessa aula, que propõe a criação de composições visuais utilizando colagens inspiradas pela estética periférica, é focada no acompanhamento contínuo e formativo do processo criativo dos alunos. Nesse contexto, o processo avaliativo consiste na capacidade dos estudantes de selecionar imagens, palavras e texturas que representassem elementos da cultura de rua, como grafites e moda urbana. Durante a atividade, os alunos receberão orientações individuais para ajudar a explorar sua criatividade e se expressar artisticamente, valorizando o percurso de aprendizado e desenvolvimento de cada um.

## **AULA 3**

### **Objetivos específicos**

- Investigar as origens do rap e do hip hop, compreendendo seu surgimento nos EUA e sua evolução até o Brasil.
- Compreender o RAP como expressão social e cultural.

### **Conteúdo específico**

- Origem do RAP e seus contextos culturais e sociais.

### **Procedimentos Metodológicos**

A aula será iniciada com uma apresentação em slides, destacando a origem do rap no Bronx, Nova York, nos anos 1970. Será enfatizado o papel do Hip Hop como um movimento cultural que envolve a música, o breakdance, o graffiti e o DJ, surgindo como uma resposta à marginalização das comunidades negras e latinas da região. Serão apresentados os primeiros pioneiros do rap, como DJ Kool Herc, Grandmaster Flash e Afrika Bambaataa, que estabeleceram as bases do gênero, com foco nas influências de protesto social e resistência.

A evolução do rap será abordada de forma cronológica, com destaque para marcos importantes como o surgimento do rap comercial nos anos 80, com grupos como Run-DMC, até a popularização do rap gangsta nos anos 90 com Tupac e Notorious BIG. A transição para o Brasil será explorada, com a chegada do rap nos anos 80, especialmente nas periferias das grandes cidades, como São Paulo e Rio de Janeiro. Será discutido como o rap brasileiro, através de grupos como Racionais MC's e MV Bill, passou a abordar as questões sociais do Brasil, como a violência, o racismo e a desigualdade social, adaptando o gênero à realidade nacional.

### **Recursos**

Projektor, power-point, caderno de arte.

## **AULA 4**

### **Objetivos específicos**

- Investigar a identidade musical do RAP brasileiro.
- Reconhecer características que diferenciam o RAP brasileiro do RAP estrangeiro.

### **Conteúdo específico**

- Identidade Musical do Rap Brasileiro

### **Procedimentos Metodológicos**

A aula será conduzida através de uma apresentação em PowerPoint, que abordará os principais elementos musicais do rap, como sample, flow, métrica, punchlines e storytelling, a partir de diferentes subgêneros do rap, como boom bap/gangsta rap, trap, grime, drill e lovesong. Cada subgênero será apresentado com exemplos de músicas de artistas brasileiros e internacionais, permitindo que os alunos compreendam como esses elementos são utilizados de forma distinta em cada estilo. Durante a apresentação, trechos das músicas: [Mulher MC](#) (Boombap), [Varias Camisa](#) (Trap), [Cidadão Comum Refém](#) (Grime), [Aqui Fora](#) (Drill) e [Perdição](#) (Lovesong), serão reproduzidos para ilustrar a aplicação desses elementos na prática. Ao longo da aula, será destacada a influência desses subgêneros na construção da identidade do rap brasileiro e sua relação com as periferias urbanas.

## Recursos

Projetor, som alto-falante, caderno de arte.

## AULA 5

### Objetivos específicos

- Investigar a relação entre música, imagem e emoções
- Desenvolver uma atividade cinestésica em grupo,

### Conteúdo específico

- Sinestesia a partir do rap

### Procedimentos Metodológicos

Nesta aula, os alunos participarão de uma atividade de sinestesia, onde serão convidados a explorar a relação entre música, imagem e emoções. A turma será dividida em grupos de quatro pessoas. Cada grupo receberá uma folha de papel, e escolherá uma das quatro músicas selecionadas por mim, cada uma remetendo a um determinado subgênero do rap, sendo elas: [Evolução na Locução](#) (Boombap), [Aulas e Palestras](#) (Drill), [Grave](#) (Trap) e [Dizeres](#) (Lovesong). Cada grupo também

receberá quatro canetinhas coloridas, e cada um dos alunos do grupo será responsável por uma cor diferente, sendo elas: azul, verde, vermelho e preto.

O grupo terá uma aula para uma composição conjunta que remeta à letra em questão. Essa composição em grupo poderá incluir elementos das letras, como palavras-chave, sensações ou cenas descritas, ou simplesmente elementos de interpretação pessoal de cada aluno.

Será disponibilizado meu wi-fi pessoal para um aluno de cada grupo, que ficará responsável por pesquisar e reproduzir a letra da música, para que os outros membros do grupo possam ouvi-la quantas vezes acharem necessário.

objetivo da atividade é que os alunos, ao ouvirem as músicas representativas de cada subgênero, criem representações visuais em conjunto, que traduzam as sensações e temas evocados pelas letras e pelos ritmos.

## **Recursos**

Projetor, folhas de papel, canetinhas coloridas, som alto-falante, celular, wi-fi.

## **Avaliação**

A avaliação dessa aula se concentra no trabalho colaborativo e na interpretação pessoal dos alunos. No aspecto colaborativo, será visto a forma como os alunos cooperam para criar uma composição visual conjunta, dividindo tarefas e integrando suas ideias. Já na interpretação pessoal, será avaliada a capacidade de cada aluno de expressar suas emoções e interpretações individuais por meio dos elementos visuais, como os elementos escolhidos e os aspectos das músicas que decidem representar. A avaliação, portanto, considera tanto o processo coletivo quanto as contribuições pessoais de cada estudante.

## **AULA 6**

### **Objetivos específicos**

- Compreender como a moda streetwear se tornou um elemento visual importante dentro da cultura hip hop;

### **Conteúdo específico**

- Moda Streetwear no universo do rap;

### **Procedimentos Metodológicos**

A aula será conduzida através de uma apresentação em PowerPoint que abordará o surgimento do streetwear e sua ligação com o rap. Serão discutidos marcos como o Adidas Superstar , que se popularizou com Run-DMC, e a influência do basquete nas roupas largas e tênis de basquete. Também será explorada a popularização do boné de aba reta , das correntes de ouro e a revolução de Dapper Dan na customização de marcas de luxo, como Gucci, para o público urbano.

A logomania e a ascensão das marcas como Nike, Adidas, Supreme e outras serão comprovadas, destacando como o rap ajudou a transformar essas marcas em símbolos de status e expressão cultural. Ao final, a aula promoverá uma reflexão sobre como a moda dentro do rap continua a ser um meio de comunicação e resistência.

### **Recursos**

Projektor, Power-Point, Caderno de Arte

## **AULA 7**

### **Objetivos específicos**

- Apresentar o trabalho de Edu Ribeiro, destacando sua representação da cultura periférica e do rap;
- Compreender como artistas visuais podem dialogar com o rap através da criação de obras visuais, e colaborações com a moda streetware;

### **Conteúdo específico**

- Sinergia entre o Rap e as Artes Visuais

### **Procedimentos Metodológicos**

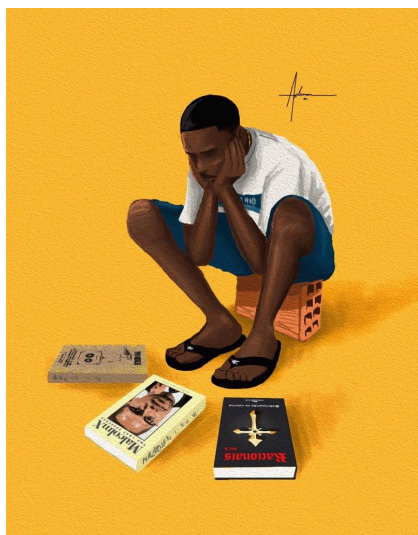
A aula será iniciada com a apresentação do artista Edu Ribeiro , contextualizando sua trajetória, origem na Baixada Fluminense, e suas motivações



artísticas. Será discutido como suas experiências pessoais influenciam em sua criação artística, e sobre como suas obras retratam a realidade de jovens negros da periferia, através de elementos presentes nessa cultura, como o rap, o funk. Também será abordado a conexão entre o artista e a moda streetwear, discutindo sobre suas colaborações com marcas de roupas com a Baw Clothing e a Thug Nine, além da criação de sua própria marca chamada Ainda Company, criando assim um diálogo entre as Artes visuais, o Rap e a Moda Streetwear.

Nesse contexto, serão apresentadas aos alunos seis obras de Edu Ribeiro, para eles realizem leituras de imagem a fim de identificar e discutir sobre esses elementos presentes em suas obras, e sobre a importância dessas representações para a identidade negra e periférica.

**Figura 1** - Edu Ribeiro - Material Bélico



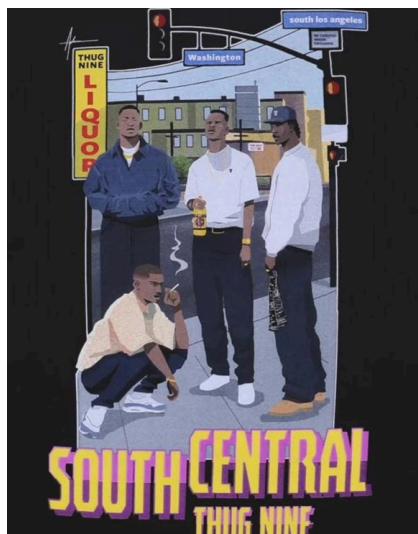
Fonte: Perfil do X, 2021

**Figura 2** - Edu Ribeiro - Logomania BAW



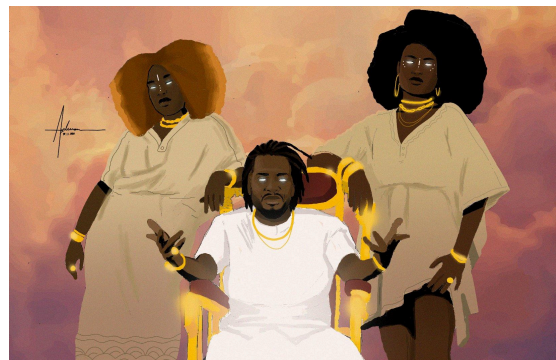
Fonte: Metrôpoles, 2024

**Figura 4** - Edu Ribeiro - South Central, Camiseta THUGNINE



Fonte: Perfil do X, 2023

**Figura 5** - Edu Ribeiro - BK (Quem disse que eu não vou viver pra sempre)



Fonte: Perfil do X, 2020

## Recursos

Projektor, Power-Point, imagens das obras

## AULA 8

### Objetivos específicos

- Apresentar o trabalho artístico de Dan Coelho, destacando sua relação com rap e à cultura urbana;
- Compreender como artistas visuais podem dialogar com o rap através da criação de obras visuais, assim como a criação de capas de álbuns musicais

### Conteúdo específico

- Sinergia entre o Rap e as Artes Visuais

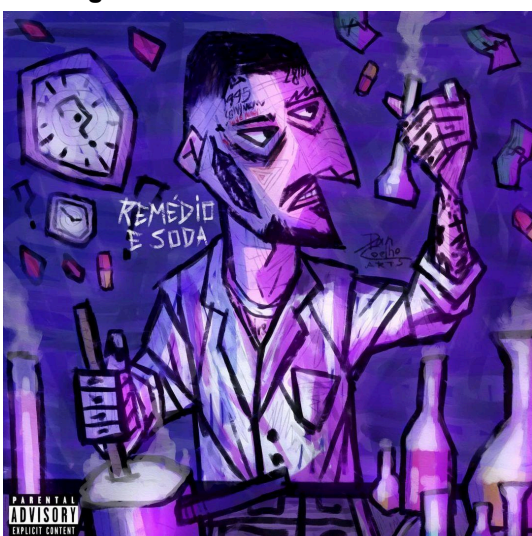
### Procedimentos Metodológicos

Nesta aula será realizada a apresentação em powerpoint do artista visual Dan Coelho, abordando sua trajetória como artista autodidata e como ele se especializou na ilustração digital, usando influências do rap e da cultura hip-hop em seu trabalho. Serão apresentados seis obras de Dan Coelho a fim de reconhecer alguns elementos característicos de suas obras, e continuar a discussão da aula anterior,

sobre como artistas visuais podem dialogar com o rap, mas neste caso, voltado para a produção de capas de álbuns musicais.

Ao final da aula os alunos serão orientados a trazer uma peça de roupa que não utilize mais, a fim de realizar uma atividade prática na próxima aula, podendo ser qualquer item, como camisetas, calças, bonés ou jaquetas. Para aqueles que não conseguirem trazer sua peça, será fornecida uma alternativa.

**Figura 1 - Duzz - Remédio e Soda**



Fonte: Perfil do Instagram, 2021

**Figura 2 - Djonga**



Fonte: Perfil do Instagram, 2022

**Figura 3 - As Tartarugas Ninja**



Fonte: Perfil do Instagram, 2023

**Figura 4 - L7nnon x Central Cee**



Fonte: Perfil do Instagram, 2024

## Recursos

Projektor, Power-Point, imagens das obras

## AULA 9

### Objetivos específicos

- Desenvolver uma intervenção artística nas roupas dos alunos, utilizando a cultura periférica e a moda streetwear como inspiração.
- Proporcionar uma experiência prática de como a arte, a moda e a cultura periférica podem se interligar, estimulando a expressão pessoal através de peças de vestuário.

### Conteúdo específico

- Criação artística a partir do rap e da moda streetwear.

### Procedimentos Metodológicos

A aula será prática e orientada , com os alunos criando intervenções artísticas em peças de roupa que trouxeram de casa. Os alunos receberão tinta de tecido , canetas e pinceis para criar suas intervenções visuais. Durante a atividade, eles serão incentivados a explorar as influências da cultura periférica e da moda streetwear, personalizando suas roupas com desenhos, grafismos, frases e símbolos que remetem à identidade das periferias e ao universo da rua .

Cada aluno terá a liberdade de trabalhar em sua peça, desenvolvendo uma composição que expresse seu estilo pessoal e a conexão com as influências que permeiam a cultura periférica.

### Recursos

Tinta de tecido, canetas, pinceis, peças de roupa

## AULA 10

### Objetivos específicos

- Desenvolver uma intervenção artística nas roupas dos alunos, utilizando a cultura periférica e a moda streetwear como inspiração.

- Proporcionar uma experiência prática de como a arte, a moda e a cultura periférica podem se interligar, estimulando a expressão pessoal através de peças de vestuário.

### **Conteúdo específico**

- Criação artística.

### **Procedimentos Metodológicos**

A aula será dedicada à finalização das disciplinas artísticas nas peças de roupa iniciadas na aula anterior. Os alunos terão tempo para ajustar, complementar ou aprimorar suas criações, utilizando os materiais fornecidos: tinta de tecido, canetinhas e pinceis. Durante a aula, serão fornecidas orientações técnicas a fim de estimular as decisões artísticas dos alunos.

Ao final da aula, será feita uma breve exposição das peças, onde cada aluno terá a oportunidade de compartilhar seu processo criativo e explicar as escolhas feitas na composição de sua peça.

### **Recursos**

Papel, Tinta de tecido, canetinhas coloridas, pinceis, peças de roupa

### **Avaliação**

Para as Aulas 9 e 10, a avaliação será voltada para o processo de criação, observando como cada aluno explora símbolos, grafismos e frases ligadas à estética da periferia. Durante a atividade, o feedback será dado de forma contínua, respeitando as escolhas individuais e oferecendo suporte técnico para aprimorar as composições. Aqui, a avaliação não terá como objetivo o julgamento de habilidades, mas sim um reconhecimento do esforço criativo e da expressão cultural de cada estudante.

## **6. AVALIAÇÃO**

De maneira geral, a avaliação das dez aulas do projeto foi pensada como um

processo contínuo e formativo, alinhado com a abordagem acolhedora, integrativa e inclusiva defendida por Luckesi (1998). O projeto como um todo visa estimular a criatividade, a criticidade e o envolvimento dos alunos com a cultura periférica, utilizando o rap como uma ferramenta pedagógica que conecta suas realidades com o ensino de artes visuais. Ao longo das aulas, serão realizadas rodas de conversa, feedbacks contínuos, além de quatro atividades individuais e colaborativas aplicadas nas aulas: um, dois, cinco, nove e dez. As três primeiras atividades irão valer dois pontos cada, enquanto a última atividade, que será dividida entre as aulas nove e dez, valerá três pontos.

A avaliação será feita como um meio de incluir todos os estudantes no processo educativo, respeitando suas individualidades e oportunidades de conforto para que explorem suas capacidades criativas e estéticas. O processo avaliativo não se limitará a medir habilidades artísticas, mas sim examinar o progresso de criação de cada aluno, alinhando-se com os princípios de uma educação humanizadora e transformadora. Essa abordagem busca considerar as experiências culturais dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizagem onde eles se sentissem valorizados e incentivados a expressar suas identidades.

## 7. REFERÊNCIAS

COELHO, Dan. **As Tartarugas Ninja**. Instagram: @dancoelhoarts, 2023 “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/C1CeB1VLSMV/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C1CeB1VLSMV/?img_index=1)>” Acesso em: 18 nov. 2024.

COELHO, Dan. **Djonga**. Instagram: @dancoelhoarts, 2022 “Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CdQuIBCsfkE/>>” Acesso em: 18 nov. 2024.

COELHO, Dan. **Duzz: Remédio e Soda**. Instagram: @dancoelhoarts, 2021 “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/CMdg8k2sGI4/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CMdg8k2sGI4/?img_index=1)>” Acesso em: 18 nov. 2024.

COELHO, Dan. **L7nnon e Central Cee**. Instagram: @dancoelhoarts, 2024 “Disponível em: <[https://www.instagram.com/dancoelhoarts/p/C5GIRCxLFxD/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/dancoelhoarts/p/C5GIRCxLFxD/?img_index=1)>” Acesso em: 18 nov. 2024.

DRIK BARBOSA. **Grave**. YouTube. 13 de nov. de 2019. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uW08nm5fLxU>>”. Acesso em: 18 nov. 2024

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

KAMAU. **Evolução na Locução**. YouTube, 29 de set. de 2014. “Disponível em:

- <<https://www.youtube.com/watch?v=Pg8zYoQ4d8k>>. Acesso em: 18 nov. 2024.
- L7NNON. **Perdição**. YouTube, 22 de ago. de 2019. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uzSme3PRhZ0>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- LOURENA; SANT. **Dizeres**. YouTube, 11 de dez. de 2018. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lxhqCcrnTv4&list=PL-3Y9zJ1a0FtwQEX6XR5-weH6c1sJE3p>>”. Acesso em: 18 nov. 2024
- LUCKESI, Cipriano. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- MV BILL; CHORÃO. **Cidadão Comum Refém**. YouTube, 2 de jul. de 2015. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vm3Huqn4Lmw>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- MV BILL; RASHID; MAJOR RD. **Aulas e Palestras**. YouTube, 8 de nov. de 2022. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7Xjq8UtiFZI>>”. Acesso em: 18 nov. 2024
- NEGRA LI. **Brasilândia**. Youtube, 22 de nov. de 2019. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=U5XXAUHkEv0>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- PTK; NOVENTA. **Várias Camisa**. YouTube, 12 de ago. de 2020. “Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Mlmm\\_3F7X9I](https://www.youtube.com/watch?v=Mlmm_3F7X9I)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- REIS, Gabriel M. **Entre versos e cores: o universo periférico do rap no ensino de artes visuais**. 2024. Monografia (Graduação em Artes Visuais Licenciatura) – Curso de Artes Visuais Licenciatura – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2024.
- RIBEIRO, Edu. **BK (Quem disse que eu não vou viver pra sempre)** . X: @Arlesson\_edu, 2020. “Disponível em: <[https://x.com/Arlesson\\_edu/status/1333168160556666884](https://x.com/Arlesson_edu/status/1333168160556666884)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- RIBEIRO, Edu. **Coleção Logomania BAW**. Instagram: @\_eduribeiro, 2023. “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/Cc5gSzPLkXk/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/Cc5gSzPLkXk/?img_index=3)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- RIBEIRO, Edu. **Material bélico**. X: @Arlesson\_edu, 2021. “Disponível em: <[https://x.com/Arlesson\\_edu/status/1380604904255934464](https://x.com/Arlesson_edu/status/1380604904255934464)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- RIBEIRO, Edu. **South Central, Camiseta THUGNINE** . Instagram: @\_eduribeiro, 2023. “Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/CpvAeVTu8K0/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/CpvAeVTu8K0/?img_index=3)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- STEFANIE. **Mulher MC**. Youtube, 3 de ago. de 2018. “Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=bRG5A\\_Sw\\_g0](https://www.youtube.com/watch?v=bRG5A_Sw_g0)>”. Acesso em: 18 nov. 2024.
- VIETNÃ. **Aqui Fora**. YouTube, 9 de out. de 2024. “Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hnaUW6kkTDU>>”. Acesso em: 18 nov. 2024.