

# Práticas do Graffiti na Educação Básica: Influências das TIC nas Artes visuais

## *Graffiti Practices in Basic Education : Influences of ICT in Visual Arts*

Taís Rocha Ribeiro<sup>1</sup>

**Resumo:** A associação do ensino da arte do Graffiti, o uso das tecnologias da informação e da comunicação (TIC) e dispositivos móveis, no contexto escolar, evidenciam diversas possibilidades de potencialização da construção de saberes diversos sobre o Movimento Hip Hop e Arte Urbana. O Graffiti dialoga com um público num contexto social que aproxima a arte do cotidiano dos jovens e suas vivências. Nesse sentido, a fim de explorar as potencialidades das atividades que envolvem a arte digital e a arte tradicional do Graffiti, como forma de promover o entendimento das dinâmicas sociais do contexto urbano e da diversidade, o presente texto tem por objetivo relatar as experiências realizadas com alunos da Educação Básica da Rede Pública Municipal de Salvador/BA.

**Palavras-chave:** TIC; Educação Básica, Culturas Híbridas; Hip Hop; Graffiti.

**Abstract:** *The association of graffiti art education, use of information and communication technologies (ICT) and mobile devices in the school context show different enhancement possibilities of building different knowledge about the Movement Hip Hop and Urban art. Graffiti talks to an audience in a social context that brings the art of the daily lives of young people and their experiences. In this sense, in order to exploit the potential of activities involving digital and traditional art of graffiti as a way to promote understanding of the social dynamics of the urban context and diversity, this paper aims to report the experiments with Basic Education students of the Municipal Public Network Salvador / BA.*

**Keywords :** *ICT; Basic Education, Culture Híbrids; Hip Hop; Graffiti.*

<sup>1</sup> Mestra em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação pelo GESTEC - UNEB, Possui graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade pela Escola Superior de Administração Marketing e Comunicação (2006). Atualmente é consultora - Assuntos Del Sur e pesquisadora da Universidade do Estado da Bahia. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação, atuando principalmente nos seguintes temas: culturas híbridas, dispositivos móveis, tic, educação básica e comunicação digital.

## Introdução

A cidade de Salvador possui uma grande variedade de Culturas, polifônicas e plurais, sendo a sua diversidade cultural considerada como um dos seus maiores patrimônios. Toda esta diversidade que, algumas vezes, parece ser desordenada e ambígua, sempre num constante movimento de recombinações, fazendo com que as mais diferentes manifestações culturais possam emergir entre o caos urbano do cotidiano da vida da cidade. Uma parte significativa destas manifestações envolve a arte como elemento da dinâmica da produção cultural e construção de universos simbólicos do seu povo.

A Cultura Hip Hop evidencia-se como uma dessas manifestações presentes entre as culturas de Salvador e tem se fortalecido ao longo dos anos. Hoje, o cenário cultural de Salvador conta com programas de rádio dedicados ao gênero, núcleos de comunicação alternativa e coletivos de profissionais que contribuem com o fomento, promoção, difusão, fortalecimento, reafirmação da cultura Hip Hop na cidade, na busca constante pela superação as barreiras culturais e simbólicas da impostas pela mídia convencional. Evidencia-se, nesse sentido, o caráter de intervenção social e cultural do Hip Hop:

O hip hop também é compreendido como movimento a partir do momento que promove articulações estéticas e críticas no campo artístico, social e político. Seja como fruição estética ou discurso engajado. Há uma linha de pensamento corrente no âmbito dos adeptos da cultura que estabelece como condição obrigatória, para que a experiência coletiva do hip hop seja aceita como movimento, a presença de um quinto elemento, a responsabilidade social, chamado genericamente de trabalho social. Quando os ativistas do hip hop, além de respeitar a articulação complementar dos quatro elementos artísticos em suas ações, mantêm compromisso com ou idênticos aos dos movimentos sociais, buscando colocar seus corpos, experiências, expressões e práticas, individuais ou coletivas, a serviço de transformações sociais de base comunitária (Maca, 2006).

O movimento Hip Hop data o final da década de 1960, nos Estados Unidos, e surge como uma forma de reação aos conflitos sociais e à violência sofrida pelas classes menos favorecidas da sociedade urbana americana. O Hip Hop tinha, também, como um dos principais objetivos, a denúncia da exclusão social, sendo percebido por diversos autores (MACA, 2006; MORENO, 2007; LEAL, 2007) como ferramenta de conscientização, mobilização e de resgate da autoestima da população negra.

O Hip Hop é caracterizado por quatro elementos: o Rap,<sup>2</sup> o Break,<sup>3</sup> o Graffiti<sup>4</sup> e a instrumentação dos DJs; e tem suas origens no soul, jazz e blues, não compreendido como um movi-

<sup>2</sup> O rap é a expressão musical do hip hop e significa, em inglês, *"rhythm and poetry"* (ritmo e poesia). É considerado um tipo de música discursiva, que tem como base batidas rítmicas produzidas por toca-discos (conhecidos como *"pick ups"*) e amplificadores.

<sup>3</sup> *Break Dance* é um estilo de dança de rua, parte da cultura do Hip-Hop criada por afro-americanos e latinos na década de 1970 em Nova Iorque, EUA. Normalmente é dançada ao som do Hip-Hop ou de música eletrônica. *National Public Radio. Breakdancing, Present at the Creation.*

mento orgânico e sofrendo variações conforme o contexto e a realidade local. Essas diversas correntes descentradas, fragmentadas e conflituosas, atualmente mistura-se com outras vertentes, que não contribuem diretamente na luta e enfrentamento ao racismo, mas tratam de diferentes temáticas, estruturam o Hip Hop como cultura híbrida.

Ao conceituar a hibridação cultural nas Ciências Sociais, Canclini (2013) a compreende como "processos socioculturais nos quais as estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas" (2003, p. XIX). Na mesma obra, "Culturas Híbridas", Canclini (2013) assinala as associações possíveis ao termo hibridação, que pode ainda ser compreendido ou traduzido como mestiçagem, sincretismo (não associado ao contexto religioso, mas de misturas culturais), fusão e mutação, corroborando com a ideia trazida por Canevacci (1996), que utiliza o termo "Sincretismos" e afirma que os demais vocábulos "frequentemente disfarçam-se como sinônimos elegantes" (CANEVACCI, 1996, p. 13).

O Hip Hop é, nesse sentido, além de híbrido, um movimento fortemente local e, ao mesmo tempo, faz parte de uma densa rede internacional, afastando-se de reproduções permanentes. O autor Canevacci (1996), traz os conceitos de global e local no possível cruzamento da palavra *Glocal*, na tentativa de captar a complexidade das mutações culturais existentes na contemporaneidade, sendo compreendida como:

Os modos híbridos em que essa mutação se realiza, quer nas culturas ocidentais, quer nas culturas nativas. Assumimos a hipótese de que antes de incolor homologação, a fase atual desenvolve uma forte tensão, descentrada e conflitual entre globalização e localização: ou seja, entre processos de unificação cultural – um conjunto serial de fluxos universalizantes – e pressões antropofágicas "periféricas" que descontextualizam, remastigam, regeneram (CANEVACCI, 1996, p. 23)

Nas contracorrentes que enfrentam e regeneram as cenas hegemônicas e não produzem homologações incolores, o movimento Hip Hop foi se legitimando por sua diversidade e conflitos numa estética urbana jovem de constante mutação. Em vista de tais elementos aqui apresentados, busca-se uma interlocução entre a teoria, a escuta dos sujeitos da pesquisa, bem como suas produções simbólicas sobre o movimento Hip Hop e o Graffiti como parte da composição da cultura no Bairro de Nova Sussuarana (Salvador-Ba).

A Nova Sussuarana é um bairro que fica no centro da península soteropolitana, próximo ao Centro Administrativo da Bahia e faz parte da Grande Sussuarana, que é uma área formada, ainda, pelos bairros Novo Horizonte e Sussuarana Velha. A concentração populacional é de cerca de 110 mil habitantes e é caracterizada por uma população com baixo poder aquisitivo e insuficiência nos serviços públicos, quadro comum a diversos bairros da cidade de Salvador. Não diferente de outros habitantes de favelas das zonas urbanas, que são marcados, antagonicamente, pelo culto à circulação permanente e a distância dos centros de consumo cultural, a população de bairros favelares de Salvador tem, muitas vezes, seu acesso restringido a estes centros de consumo cultural, por inúmeros fatores, a exemplo da distância geográfica e ineficiência do transporte público.

<sup>4</sup> Entende-se por Graffiti qualquer tipo de inscrição caligrafada ou desenho pintado sobre um suporte que não é normalmente previsto para esta finalidade e é considerado como forma de expressão das artes visuais e da arte de rua.

Este cenário de contradições, no qual a cidade possui a já exaltada polifonia e riqueza cultural, dificulta a democratização dessas culturas, permitem o desenvolvimento de uma grande quantidade de híbridos. Os espaços culturais existentes no bairro se apresentam com uma diferente configuração, já que pessoas transformam os espaços já existentes nas favelas<sup>5</sup> de Salvador para fins culturais, por exemplo, o centro comunitário da igreja vira o espaço do sarau.

Nesse sentido, a cidade e suas constantes mutações impõem aos seus habitantes um consumo simbólico também como forma de busca pela identidade e diferenciação. É com base na perspectiva que relacionam as culturas, as juventudes e as urbanidades, através da qual a Cultura Hip Hop foi considerada como forma experimental para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que conduz por itinerários que valorizam a pluralidade, a diferença e as práticas sociais e culturais, que esse projeto de pesquisa foi desenvolvido.

Ao considerar especificamente o espaço urbano na contemporaneidade, que pode ser tomado como lugar social, estabeleceu-se, no ano de 2014, a parceria com a Escola Municipal de Nova Sussuarana para o desenvolvimento dessa proposta de pesquisa, tendo o presente texto o objetivo de relatar as experiências realizadas com alunos da Educação Básica da Rede Pública Municipal de Salvador. Através do projeto "Narrar a Rua"<sup>6</sup> e do entendimento das tecnologias como parte do processo criativo e transformativo humano, o Grupo de Pesquisa GEOTEC/UNEB desenvolve atividades e experiências que redimensionam práticas pedagógicas interativas/coletivas mediadas pelas tecnologias, fortalecendo o vínculo entre a Universidade, a Pesquisa e a Rede Pública de Ensino.

Como meio para consolidar tal parceria e também propor alternativas de práticas educativas que levasse em conta as polifonias de vozes em sala de aula, foi incorporada ao conceito de culturas urbanas existentes em Salvador, a ideia de educação como um processo contínuo de sensibilização. Logo, o corpo é compreendido como objeto de diálogo e expressão, remetendo a questão da complexidade humana e social. Assim, os contextos histórico-culturais do Hip Hop foram relacionados ao cotidiano escolar e aos conteúdos pedagógicos, buscando diferentes referências em diferentes grupos sociais que incorporam as manifestações em suas práticas, fazem emergir as interações entre os sujeitos e permitem a construção de saberes e conteúdos de maneira colaborativa, pautada nos princípios humano-criativos.

### **Práticas Educativas e o Graffiti**

A escola se estrutura como o lugar para o encontro de diversas vozes e, conforme afirma Freire (2005), a "cultura não seria entendida apenas como aquilo que está condenado dentro de livros e dentro de museus. Cultura seria, também, gestos das pessoas se esforçando nos grupos e no trabalho. Cultura seria o que dá sentido nas relações humanas" (2005, p. 6). O autor, nesse sentido, valoriza diferentes formas de construção de conceitos teóricos e metodologias que estabelecem relações que considerem mais as pessoas e suas práticas.

<sup>5</sup> A utilização do termo favela neste artigo faz referência à forma como os sujeitos envolvidos nessa pesquisa referem-se ao lugar onde vivem, como meio para fortalecer a questão da autonomia e da representatividade. A definição operacional de favela definida pela ONU em 2012, para fins de qualificação e levantamento do número total de pessoas que vivem em favelas em todo o mundo que estabelece que esta é uma área que combina as seguintes características: acesso inadequado à água potável; acesso inadequado à infraestrutura de saneamento básico e outras instalações; baixa qualidade das unidades residenciais; alta densidade e insegurança quanto ao status da propriedade.

<sup>6</sup> Dissertação de mestrado da Autora\*

Ainda segundo Freire (1996), o desenvolvimento de práticas educativas permeadas pela valorização da cultura popular promove a conscientização dos sujeitos, abrindo possibilidades para que estes se tornem engajados na própria emancipação. Na medida em que tais práticas culminam numa ação crítica, que instrumentaliza os oprimidos a se organizarem, onde as vozes dos sujeitos, sobretudo dos jovens, são ouvidas, a produção cultural é enriquecida e a escola é legitimada como espaço democrático.

Mediante as bases teóricas e objetivos estabelecidos para essa proposta de projeto de pesquisa aplicada, as oficinas sobre o Movimento Hip Hop e o Graffiti representaram uma oportunidade de criar e dialogar com o outro, de transformar a realidade através de uma atividade artística e colaborativa. Nesse percurso, artístico e criativo, os sujeitos interagem com outras subjetividades, colaboram, aceitam as opiniões dos outros e suas decisões, trazem a sua própria contribuição e originam uma produção representativa das culturas e dos valores aos quais os envolvidos na tarefa pertencem.

Neste sentido, as TIC podem contribuir com o desenvolvimento de outras práticas pedagógicas, em um processo de construção do conhecimento contextualizado com o lugar (HETKOWSKI, 2004), rompem com a linearidade, instauram uma lógica hipertextual e interativa que possibilita a negociação contínua e o intercâmbio dos saberes e criam novas dinâmicas pedagógicas e profissionais.

Para tal, assumiu-se a abordagem de pesquisa participativa, visto a fluidez que caracteriza os desafios das investigações sociais, nas quais a credibilidade da ciência não se localiza somente no rigor, mas no fazer-se atento a outras subjetividades, na escuta do sujeito plural. Sobre as formas mais experimentais e plurais no fazer da pesquisa, Canevacci (1996), afirma que:

O sujeito que pesquisa tem que se acostumar a pensar que plural de “eu” nem sempre é o “nós” das comunidades ou do “coletivo”, mas também pode ser “eus”. O plural “eus” referido a um único sujeito, significa que não há um só modo de pensar, de sentir, e de acionar um objeto ou um modelo cultural. Multiplicar as subjetividades do pesquisador significa que emoção e razão, poética e cientificidade, gênero e número, não se confundem, mas se dilaceram, se acrescentam, se diferenciam. (CANEVACCI, 1996, p. 43).

A partir da concepção de que a arte e a educação também podem emergir de mobilizações sociais, filosóficas e estéticas e que estas tenham influências sobre as dinâmicas sociais e culturais dos sujeitos e interferem no modo como eles apreendem o ambiente onde estão inseridos, o desenvolvimento de práticas pedagógicas que valorizam estes movimentos espontâneos das dinâmicas sociais partem sempre da ideia de educação aqui assumida como "um processo intencional, consciente, fundamentado na valorização da vida e que busca a orientação das pessoas para o conhecimento de si mesmas, como base para o autodomínio e para reconhecimento dos outros como diversos" (NASCIMENTO; HETKOWSKI, 2009, p. 136).

A compreensão de que a cultura influencia o processo criativo presente na obra de Freire (2005) permitiu entender que os jovens poderiam ser vistos não apenas como produtores espontâneos, mas também revela a sua autonomia e criticidade. Dessa forma, os processos educacionais precisam contemplar as dinâmicas entrelaçadas com a vida dos sujeitos, possibilitando a descoberta da capacidade crítica dos alunos. Assim, a Arte considera a pertinência, cria espaços de diálogos, favorece a emancipação e valoriza as culturas. Nessa busca da emancipação da escola como espaço público e democrático, Freire (2001) afirma que “não podendo tudo, a escola pode alguma coisa” (p. 43)

O graffiti é tema de grande pertinência na sociedade e contemporânea e é considerado como a expressão gráfica do movimento Hip Hop e por intervenções artísticas feitas em diferentes superfícies dos centros urbanos, como, por exemplo, muros, paredes e metrô. Pela sua excessiva pluralidade, presente nesses espaços mais variados da cidade, o graffiti é uma das manifestações artísticas e culturais mais democráticas dos centros urbanos, acessível às pessoas de diversas classes sociais. Segundo Gitahy (1999), utilizar muros para comunicar ideias é uma forma de socializar a arte.

Nesse sentido, faz-se necessário ressaltar a importância de atividades que dialoguem com esses jovens da Rede Pública de Ensino de Salvador de modo mais fluido, para que estes possam se identificar. Quando a arte desdobra-se para a sala de aula, é possível aos alunos compreender as diversidades, tomar ciência de seu lugar no mundo e, conseqüentemente, passar a imprimir uma atitude crítica da sua dinâmica social, da sua cultura, potencializando o sujeito como ser social. Para a educadora Ana Mae Barbosa:

Aqueles que estão engajados na tarefa vital de fundar a identificação cultural, não podem alcançar um resultado significativo sem o conhecimento das Artes. Através da poesia, dos gestos, da imagem, as artes falam aquilo que a história, a sociologia, a antropologia etc., não podem dizer por que elas usam um outro tipo de linguagem, a discursiva, a científica, que sozinhas não são capazes de decodificar nuances culturais (BARBOSA, 1999).

## TIC e Tintas

A natureza híbrida do Hip Hop demonstra que este movimento urbano de tendência global está em constante reinvenção, conseqüentemente revela-se bastante permeável a inovações e tecnologias e é constantemente influenciado pela comunicação e pela mídia. Não obstante, é possível observar no graffiti a incorporação de tais elementos pelos artistas grafiteiros nas suas práticas cotidianas, como a publicação de fotos e vídeos de graffiti na internet. Para realização desta proposta, essas marcas que as TIC deixam nas mais diversas produções simbólicas foram consideradas, assim, elaborou-se um conjunto de oficinas que foram implementadas em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental II e que pretendiam fazer interlocuções entre a utilização da pintura tradicional e da pintura digital.

Na primeira etapa, mediada pelo grafiteiro Marcos Costa,<sup>7</sup> os alunos tiveram os primeiros contatos com os conceitos relativos ao Movimento Hip Hop e o graffiti em sala de aula, já que boa parte deles já conheciam as manifestações culturais em outros espaços, o que enriqueceu os debates durante as aulas. Muitos relataram tais contatos, referindo-se a música, a dança e ao graffiti, citaram artistas favoritos e demonstraram entusiasmo e curiosidade com as atividades propostas. Após a exposição teórica, os alunos tiveram a oportunidade de desenhar com giz de cera, utilizando os conceitos e técnicas aprendidos.

<sup>7</sup> Graduado em Artes Plásticas pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA) em 2010, Marcos Costa é grafiteiro, é ilustrador, arte-educador em projetos socioeducativos há mais de dez anos. Além disso, foi premiado em 2013 no Rio de Janeiro e em Minas Gerais por seu trabalho na cenografia do Espetáculo "Gaiola: o caçador de Solidão" de Duzinho Nery.

No segundo momento, foram introduzidas várias alternativas técnicas por meio de aplicativos (Graffiti Creator Positivos, Graffiti Maker, Graffiti Marcador, Spray Paint)<sup>8</sup> utilizados nos tablets para que os alunos, não só fizessem a prática da atividade, mas também compreendessem a diferença entre o digital e o tradicional, apontando as vantagens e desvantagens de cada técnica. As produções dos alunos a partir dos dispositivos foram das mais variadas (Figura 01), letras e personagens apareceram, juntamente com o contraste de cores, uso de luz e sombra e até algumas tentativas de uso da perspectiva. Com o uso contínuo dos aplicativos, ficou perceptível um aprimoramento da técnica, a percepção geral dos sujeitos envolvidos foi positiva, alguns passaram a usar os aplicativos no próprio celular, mas relataram que era melhor utilizar pelo *tablet*, por conta da tela maior.



Figura 01 - Produção de dois alunos no aplicativo spray paint, alunos 3 e 7, 2015.  
Fonte: Banco de Imagens do GEOTEC.

A última etapa foi a realização da pintura de graffiti na escola em dois encontros. A diretora da Municipal de Nova Sussuarana autorizou a execução em uma parede interna da escola. A sugestão de uma parede interna envolveu não só a questão formal, mas também a segurança dos alunos, pois a escola fica localizada numa via de grande circulação de carros e ônibus. Os alunos utilizaram a técnica de stencil (molde vazado) e *Free Style*, sob a orientação da professora pesquisadora e do grafiteiro Marcos Costa (Figura 02).

<sup>8</sup> Todos estes aplicativos são gratuitos e estão disponíveis no *PlayStore*.

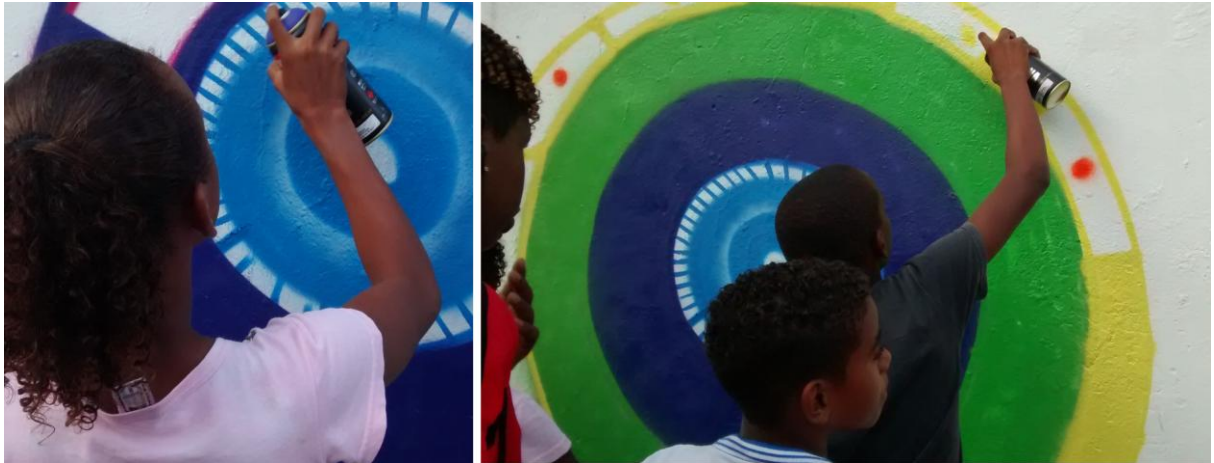


Figura 02 – Estudantes realizando o graffiti na Escola Municipal de Nova Sussuarana, a autora, 2015.  
Fonte: Banco de Imagens do GEOTEC.

No segundo momento da última etapa, os alunos foram convidados a refletir sobre as diferentes técnicas, presentes tanto na execução digital como na tradicional e foi possível notar que as oficinas contribuíam significativamente para o crescimento artístico dos estudantes e permitiram que eles se envolvessem no seu próprio processo de aprendizagem e exercício crítico. Foi possível também observar aprimoramento das habilidades e a ampliação do domínio técnico do desenho e da pintura.

### Considerações Finais

Possibilitar que os sujeitos atribuam o seu olhar, sua perspectiva e entendimento do lugar a partir do graffiti, mobiliza outra educação, pois os signos e símbolos representativos de outra, que mobilizavam o conhecimento em sala de aula, não suscitam o sentido dos discentes, que no dia-a-dia transferem suas formas de ver e se relacionar com o mundo e se pautam nos suportes tecnológicos. No entanto, não se pode mais pensar a tecnologia desvinculada de outras questões materiais (os suportes tecnológicos) e imateriais (cognitiva, pensar humano), pois as mudanças que ocorrem na contemporaneidade demandam outras práticas e abordagens para a melhoria do processo educativo.

A tecnologia se estabelece pelas forças produtivas que transformam a natureza e que maximizam/potencializam/redimensionam as práticas humanas (concebe naturalmente a sociedade) e repercute em um processo constante de construção e transformação. As suas nuances desse processo nos direcionam a refletir as implicações da técnica e tecnologia, principalmente, no que concerne a produção do conhecimento.

As tecnologias são elementos inerentes à condição humana, que repercutem na ação construtiva e criativa. O homem sempre foi desafiado a (re)construir seu percurso através de invenções, técnicas, criações, transformações da natureza e intervir na sua relação como sujeito vivente. Assim, redimensionar as estratégias educacionais significa possibilitar aos sujeitos à construção de uma lógica constitutiva, fundamentada na cultura digital, no uso e nas características das TIC e possibilitar aos sujeitos (professores e alunos da Educação Básica) e aos pesquisadores (professores e pesquisadores universitários) propor, criar, implantar, consolidar e



viabilizar ações inovadoras do conhecimento sobre as ciências e a exploração das mesmas nas escolas da Rede Pública de Ensino, de modo a redimensionar as práticas, debates e articulações de viés potencializador de um contexto educacional mais fluido, plural e repleto de possibilidades.

### Referências

- BARBOSA, A. M. *Arte e Educação: Leitura no Subsolo*. São Paulo: Cortez, 1999.
- CANCLINI, N. G. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 2003.
- CANEVACCI, M. *Sincretismos: Uma exploração das hibridações culturais*. São Paulo: Nobel, 1996.
- CASTLEMAN, C. *Getting Up: subway graffiti in New York*. London: The MIT Press, 1999.
- FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e terra, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Política e Educação*. Coleção: Questões da nossa época. São Paulo: Cortez, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Pedagogia do Oprimido*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- GITAHY, Celso. *O que é graffiti*. São Paulo: Brasiliense, 1999.
- HETKOWSKI, Tânia Maria. *Políticas Públicas: Tecnologias da Informação e Comunicação e Novas Práticas Pedagógicas*. Tese de Doutorado. FAGED/UFBA: 2004.
- HETKOWSKI, Tânia Maria; NASCIMENTO, Antônio Dias do. (Orgs). *Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas*. Salvador: EDUFBA, 2009.
- LEAL, S. J. M. *Acorda hip-hop!*. Despertando um movimento em transformação. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2007.
- MACA, Nelson. Em torno do Hip Hop. Entrevista sobre o Movimento Hip Hop. *Revista eletrônica Overmundo* -26/02/2016. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/banco/em-torno-do-hip-hop-uma-entrevista-com-o-professornelson-maca#-banco-415>.
- MORENO, Rosangela Carrilo. *As mutações da experiência militante: um estudo a partir do movimento hip-hop de Campinas*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.