

Vol. 13 - N. 27 | Ago./Dez. 2018 | ISSN 1808-883X

ADVÉRBIO

Revista Científica dos Cursos de Comunicação do Centro Universitário FAG

“VIVA A DIFERENÇA”: ANÁLISE DO MOVIMENTO CULTURAL HIP HOP REPRESENTADO NO ENREDO DA NOVELA MALHAÇÃO

Samanta Boruck KLEIN
Gustavo dos Santos PRADO

ARTIGO 3

“VIVA A DIFERENÇA”: ANÁLISE DO MOVIMENTO CULTURAL HIP HOP REPRESENTADO NO ENREDO DA NOVELA MALHAÇÃO

Samanta Boruck KLEIN¹

Gustavo dos Santos PRADO²

RESUMO

Este trabalho busca compreender a utilização dos quatro elementos do hip hop como forma de consumo cultural na novela Malhação exibida em 2017. A análise apresenta como os elementos foram inseridos, como afetam a convivência e relacionamentos dos personagens, bem como de que maneira os detalhes da narrativa induziram os adolescentes a conhecerem esse universo e o resultado dessa interação.

PALAVRAS-CHAVE

Malhação, Hip Hop, Identidade Juvenil, Consumo Cultural.

¹ Publicitária. E-mail: samantabklein@gmail.com

² Doutor em História Social. Professor dos cursos de Comunicação Social do Centro Universitário Assis Gurgacz. E-mail: gspgustavo.historia@hotmail.com

1 INTRODUÇÃO

Neste artigo analisou-se a telenovela *Malhação - Viva a Diferença*, exibida em 2017. Ao todo, foram estudados 70 episódios, equivalente a três meses de exibição na Globo, os quais estão disponíveis para assinantes na plataforma digital de *streaming* GloboPlay. A novela teve como narrativa principal as diferenças entre o grupo de protagonistas, que se forma em uma situação extraordinária e cria um vínculo entre meninas completamente diferentes. A opção de delimitar um período de estudo tem como motivo principal não espalhar, visto que as histórias em malhação não finalizam e uma problemática sempre encaixa em outra para manter o público cativado o ano inteiro.

Com livros de Mannheim (1970), Foracchi (1972) e Eisenstadt (1976) definiu-se o que é juventude, então, compreendemos como é o mercado de consumo para adolescentes, segundo a escritora Sarlo (1997), e como alguns autores, como Wolton (2006) e Lopes (2004), enxergam a conexão do jovem e o universo televisivo. A leitura dos materiais de Coutinho (2009) e Andrade (2005) auxiliaram na observação sobre a novela *Malhação*, contemplando todas suas temporadas, e obras das autoras Joly (2007), Santaella e Noth (1998) e Souza (2003) sustentaram a análise semiótica das cenas.

Por se tratar de um movimento cultural, os elementos do hip hop foram sutilmente introduzidos no enredo, em vista disso, foram inseridos na análise os contextos relevantes da narrativa, de modo a auxiliar na compreensão e gerar sentido aos elementos culturais aplicados.

2 JUVENTUDE, IDENTIDADE E MÍDIA: PROBLEMATIZAÇÕES, TRIBOS URBANAS, NOVELA, HIP HOP E METODOLOGIA DE ANÁLISE

2.1 DEFININDO A JUVENTUDE

Para a compreensão do que é juventude, primeiro de tudo observamos os tipos e graus de diferenças que se destacam entre o meio adolescente e adulto, como separamos valores e comportamentos típicos de um grupo e por que jovens concordam ou discordam de pessoas mais velhas. Vendo a partir do ponto de vista adolescente, não é questionada a quebra de um padrão estabelecido, mas como e por que se associam com algum grupo específico e como o indivíduo é influenciado pelo comportamento e crenças de outros. O sociólogo Gottlieb (1975) vê a adolescência como várias transições e observa como cada um reage a essa fase, considerando fatores psicológicos e sociológicos, sua preocupação é a maneira que os grupos de jovens de diferentes localidades passam pelo trajeto até a idade adulta.

Mas, observando a partir da idade enquanto categoria social, encontramos diversas dimensões, Foracchi (1972) cita, como um exemplo de expressão, um vínculo existencial a uma percepção já estruturada, básica na cultura e sociedade, mostrando, assim, que o embasamento social dessa forma de percepção se estabelece no núcleo familiar. Toda comunidade determina um conceito ideal de "adulto", onde encontramos seus desejos, valores e normas, basicamente a essência do caráter coletivo, e esse ideal estabelece o nível máximo da sua humanização, competências, justiça e integridade.

Em se tratando de um período transitório, Nunes (2007) supõe que a vivência se diferencia conforme o meio social e cultural de origem, a situação escolar e o sexo; a juventude se desloca em um ambiente espontâneo onde as influências são numerosas e as relações inter e intrageracionais têm o papel de trazer os jovens para um mundo codificado, em um processo gradativo de incorporação de valores.

Na adolescência, a intensidade das experiências forma o fundamento básico pressuposto à experiência adulta, a psicologia comprova que a força de determinação

dos acontecimentos da vida é crucial, na medida em que se torna comum (formado pelo mesmo tipo de sensibilidade às imposições da sociedade e cultura), as gerações distintas se relacionam e exibem continuidade.

Há uma “estratificação diferencial de vida”, no jovem e no adulto, que se explica pelas diferenças de locação social. Isto significa que os membros de uma geração compartilham um acervo comum de experiências, situações de vida e oportunidades de trabalho (FORACCHI, 1972, p. 20).

Para o adolescente, segundo Eisenstadt (1976), a atuação em um grupo assimilado e formalizado implica uma identificação com ele, misturando sua própria identidade com a do grupo, assim como seus símbolos de identificação. Em grupos que não são necessariamente definidos, a identificação entre os membros é mais pessoal, fundamentada em relações pessoais primárias e, geralmente, não assimila forte reconhecimento com os símbolos específicos do grupo ou com sua identidade coletiva. E, em grupos mais imprecisos, a identificação mútua e junção dos membros é mais individualista, diferente do grupo assimilado e formalizado, que possui identidade própria com a qual se une com a de seus membros. A socialização, de acordo com Nunes (2007), é entendida “não como um processo natural, mas relacional que se gesta em contextos socioculturais específicos” (NUNES, 2007, p. 652).

O fenômeno sociológico das gerações está baseado no ritmo biológico da idade, mas não significa necessariamente estar conectado a ele, no entanto, esse fenômeno possui certas características distintivas a si próprio, conforme Mannheim (1970). Se não fosse pela existência de interação social entre seres humanos, uma estrutura social definida, e pela história manter continuidade, a geração não existiria como um fenômeno de localização social; seria basicamente o nascimento, o envelhecimento e, por fim, a morte.

Depois de compreender que a juventude não está necessariamente ligada à idade e que tendem a formar grupos sociais dentro de sua geração, observamos que alguns jovens rejeitam os padrões normativos impostos, chamada de subcultura delinquente, é uma maneira de tratar os problemas de ajustamento, esses sendo

chamados problemas de status. Cohen (1968) escreve sobre como, em algumas crianças, é negado o status perante uma sociedade respeitável porque elas não se encaixam nos moldes do sistema. No decorrer da vida dessas crianças, por meio de todos os principais meios de doutrinação das massas, como escolas, cinema, jornais e revistas, elas estão sujeitas a escolhas da classe média que manipulam os meios e buscam “vender” de acordo com o seu padrão de vida e seus próprios valores. A incapacidade de regular um comportamento de um indivíduo às suas ambições é um fato claro, um lugar-comum, que acarreta consequências como culpa, autorrecriação, revolta e ansiedade.

2.2 JUVENTUDE, MERCADO E TRIBOS URBANAS

A inconstância da sociedade moderna se compensa no lar dos sonhos, onde, com vários fragmentos, é possível conduzir a “linguagem da nossa identidade social”, as ciências sociais revelam que a cidadania também é praticada no mercado, e indivíduos que não possuem formas de realizar suas transações ficam “fora do mundo”. Sarlo (1997) afirma “O mercado unifica, seleciona e produz a ilusão da diferença através dos sentidos extra mercantis que abarcam os objetos adquiridos por meio do intercâmbio mercantil” (SARLO, 1997, p. 27), é uma linguagem e todos procuram se comunicar da sua maneira.

A identidade transitória concerne colecionadores às avessas e colecionadores imaginários, os dois acreditam que o objeto oferece uma necessidade, não no nível da posse, mas da identidade. Objetos de valor são considerados ícones, pois têm capacidade de criar uma comunidade imaginária, e o sentimentalismo é capaz de preservar objetos da desapareição, sendo uma condição psicológica do colecionismo.

A duração de um objeto comum do mercado foi diminuída consideravelmente por ser transitório, Sarlo (1997) conta que só dura enquanto não for gasto todo o seu valor simbólico, corresponde a uma âncora paradoxal, já que deve mudar o tempo todo. Objetos que dominam o centro e topo da hierarquia mercantil geralmente

aparentam serem melhores elaborados, mais bonitos daqueles que ocupam níveis médios. Assim, cria-se o poder do objeto, a autonomia de quem os consome se manifesta da necessidade de o mercado de nos transformar em eternos compradores.

A cultura do rock, desde os anos 1970, passou a utilizar vestimentas como marca central do seu estilo e como forma de diferenciação entre as tribos culturais, os traços surgem e somem, a fantasia que os jovens vestem não tem passado, não compreendem o significado da combinação de elementos, e sim a sintaxe que eles articulam. Como ressalta Sarlo (1997), "a juventude não é uma idade e sim uma estética da vida cotidiana" (SARLO, 1997, p. 35), assim, adota uma forma pura por almejar a particularidade, marcada pela idade e condição de jovem, e não relacionado ao capital que possui.

Os meios de comunicação reforçam essa ideia de igualdade na liberdade que é parte central das ideologias juvenis bem pensantes, as quais desprezam desigualdades reais a fim de armar uma cultura estratificada porém igualmente magnetizada pelos eixos de identidade musical que convertem em espaços para a identidade de experiência (SARLO, 1997, p. 41).

A indústria cultural possui um grande poder econômico, ela mescla e impõe faixas distintas como cultura de massa, culturas populares, tradições estéticas, linguagens cotidianas e outros. Esses são vestígios de experiências compartilhadas, que somente alguns tornam matéria de um objeto estético e permitem o conhecimento e reconhecimento de condições comuns, refere-se ao que somos.

Temos conhecimento de que a sociedade sistematiza a entrada de adolescentes no mercado de trabalho, tornando difícil encontrar o primeiro emprego, em especial no setor formal da economia, essas dificuldades contribuem na prolongação da juventude, e, como consequência, o jovem fortalece o ambiente familiar como fonte de sustento e segurança material, esse acréscimo da dependência familiar pode gerar tensões. A natureza multifacetada dos centros, como afirma Nunes (2007), implica a coexistência de códigos e lógicas que originam tensões e conflitos entre os segmentos e onde mundos distintos coabitam em espaços relativamente restritos. No lugar de

procurar características incomuns entre o normal, busca distinguir o comum em ambientes excêntricos, como as regiões desfavorecidas nas metrópoles.

Nesta fase, o dilema não é estar encaixado em uma ordem econômica, mas não ter o poder de aquisição de alguns produtos, esse sendo um obstáculo dos jovens para estruturar projetos de futuro.

Os jovens são mergulhados em espaços estéticos gerados pela imagem televisiva e pela visibilidade anônima da vida urbana. A valorização de espaços de consumo de classe média, como os shoppings centers, apontados como áreas de lazer de fim de semana, indicam que, mesmo em desvantagem em relação aos grupos dominantes, há uma permanente tentativa de diferenciação do lugar de origem, do próprio grupo, prevalecendo a individualização. A tentativa de se adaptar à moda vestimentária ditada pelos canais de comunicação é um exemplo desse fenômeno, de resto um comportamento generalizado nos diferentes grupos sociais (NUNES, 2007, p. 654).

A dúvida sobre o futuro não surge como um impasse óbvio, aparece como reconhecimento da estética atingida pelo consumo de produtos de massa, práticas grupais constituem uma sensação de pertencimento a um coletivo cultural que se reconhece em uma tradição, formando uma conexão entre esses jovens e outros adeptos aos mesmos costumes.

Motivações de consumo, manifestadas por meio de meios de comunicação, adentram em diferentes camadas sociais, a forma que é processada depende das condições do jovem na sociedade. Seguindo esse discernimento, o bairro como dimensão local é o círculo onde se constrói o pertencimento.

A falta de autonomia, especialmente econômica, não atrapalha interações feitas por códigos desenvolvidos entre jovens, as expressões linguísticas com dialetos identificam o sujeito e o grupo tanto no núcleo coletivo quanto fora dele, a televisão aparece como meio que apresenta e conecta realidades a outros indivíduos.

2.3 JUVENTUDE E NOVELA

A telenovela pode ser indicada ao público de todas as classes sociais e faixas etária, mas, é no consumo jovem que observamos a inserção de novos hábitos, como na moda ou na forma de conviver em sociedade. Apesar de apresentar um cotidiano verdadeiro no enredo, Wolton (2006) revela que existe um balanço entre a ficção e a realidade, um fenômeno complexo utilizado para captar o interesse do receptor.

Muitos assuntos abordados na teledramaturgia possuem um motivo que Fernandes (2010) chama de merchandising social, como campanha contra as drogas, realidade de deficientes físicos e crianças desaparecidas, uma forma de levar assuntos importantes onde, talvez, a informação não surgiria naturalmente.

Oferece uma interpretação do mundo que os espectadores reconhecem como ficção, que, segundo o dicionário, significa criação imaginária, fantasiosa, contrapondo o telejornal, a novela é uma maneira diária de construir a dignidade de indivíduos mais simples, quebrando o discurso jornalístico que associa pobreza e indignidade, assim, observando pelo ponto de vista da ficção seriada, possuir capital é consequência de um esforço e competência individual.

Narrativas exibidas na televisão portam um significado cultural importante, Lopes (2004) fala que a ficção televisiva caracteriza e proporciona um material valioso no processo de entendimento da expressão da cultura e da sociedade. Lembrada como estimuladora de sonhos, a TV instiga desejos e aspirações como locais exibidos nos programas, carros e roupas utilizados por personagens.

O momento de formação comum a todo o jovem, segundo Orozco (1997), o torna mais vulnerável à televisão, nessa faixa etária, concede um poder imenso à mídia, podendo afetar o presente e futuro de crianças em formação, e a vulnerabilidade fica à influência de outras instituições presentes na vida do adolescente, como a família e escola.

Dentro de um mesmo grupo, existe uma tentativa de homogeneização na forma de vestir e se comportar, apoiado em opiniões dos jovens a respeito de outros grupos

do mesmo colégio, é possível notar preconceito com adolescentes “diferentes”, fora do padrão, apesar disso, Sifuentes (2008) destaca uma negação da intolerância no interior da escola.

A interpretação da ideologia, como explica Thompson (2011), é um processo de síntese criativa, pois implica uma construção ativa do sentido, que gera uma explicação do que está sendo representado e acaba sintetizando os resultados da análise sócio-histórica e da análise formal discursiva, também assinala que não existe uma forma simbólica com um significado determinado, ao oferecer uma perspectiva, projetamos possibilidades de várias interpretações, essas dependendo de circunstâncias específicas.

Uma das formas de expressar o consumismo, individualismo e o hedonismo em sociedade de massas é o modismo, este institui uma expressão estética que identifica o estilo de vida de um sujeito ou de uma classe, singularizado pelas vestimentas selecionadas, apontando influências e gostos sociais. O modismo inclui acessórios, maquiagem, formas de ajeitar o cabelo, modelos de calçados e muitos outros detalhes, é finito e está associado ao padrão de beleza de acordo com o período histórico, assim, Catellani (2003) compreende mais que somente roupas.

2.4 A NOVA MALHAÇÃO

Por ser um produto próprio para o público adolescente, escolhemos como ferramenta de estudo a telenovela *Malhação - Viva a diferença*, exibida no ano de 2017. Em sua trama, encontramos situações da vida cotidiana como preconceitos, gravidez indesejada, namoros, intrigas e desigualdade racial. Nos primeiros quatro anos da novela, o tema principal estava voltado a modificações físicas e inseguranças que os jovens lidam, eles eram apresentados nos padrões de beleza aceitos pela época, no formato atual, os discursos são mais reais e os adolescentes frequentam a escola, enfrentam problemas familiares, desentendimentos com os amigos etc., o programa passou a exibir de maneira mais fiel o mundo adolescente, Menegaz (2006) comenta

que, na falta de referências estáveis, a mídia assume uma função de “matriz” de modelos para o desenvolvimento de identidades, dessa forma é inserida na Rede Globo segundo um modelo contemporâneo, participando da composição da identidade em um momento histórico que impõe como os jovens devem se portar e relacionar.

O ponto principal de *Malhação*, segundo Andrade (2005), é a introdução do adolescente no mundo adulto, transmite uma figura socialmente “adequada” sobre os relacionamentos entre os sexos. Coutinho (2009) diz que “como outros produtos televisivos e telenovelas, *Malhação* também transita entre o novo e o tradicional, propõe rupturas e reitera o instituído” (COUTINHO, 2009, p. 75).

O reconhecimento com um personagem pode expressar que o espectador considera ser como ele ou deseja ser, esta identificação está apoiada em signos dos desejos colocados naquela posição-sujeito, estimula e concede recompensas ao padrão representado, status, poder, beleza. Segundo Coutinho (2009), estes colaboram na formação de identidades e subjetividade específica, aceitas e valorizadas socialmente.

Malhação utiliza uma estrutura cíclica, clássica da telenovela, onde o enredo não finaliza, engata em outro e insere novos personagens e histórias, as conversas são repletas de gírias, marcam características das personagens, mas também tem a função essencial de autenticar os estereótipos da juventude, como disse Preti (2001).

Segundo Zahar (2003), a *Malhação* estreou um conceito novo de teledramaturgia na emissora, parecido com as estruturas das *soap operas* norte-americanas, sem estimativa de término, para construir uma narrativa nesse modelo, foi implantada uma divisão por semanas, a história começa na segunda-feira e finaliza na sexta, já puxando uma nova trama para a próxima semana. A Rede Globo definiu horários para públicos específicos, a *Malhação* tornou as 17h um horário adolescente.

Outro tópico destacado por Coutinho (2009), referindo-se ao fenômeno novela, é a absorção da linguagem televisiva, essencialmente pela audiência popular, a

comunicação entre os personagens é incorporada e reproduzida nas interlocuções pessoais, a televisão possui influência direta no vocabulário.

O repertório dos jovens é mais amplo, com traços de conversas e jingles mostrados na televisão, contribuindo com os dialetos que introduz na sua narrativa. Ao colocar em prática um formato de linguagem de certo grupo de adolescentes, a novela revela aos grupos variados o que é falado, assim padronizando a linguagem juvenil, essa nova linguagem pode ser aderida pelos espectadores enquanto a novela está em exibição ou enquanto o personagem que a utilizou estiver em cena.

Um ponto a ser analisado é o que a escola, em *Malhação*, representa, por ser um dos cenários principais, faz com que a educação não seja o foco do programa, mas constrói a noção de rotina que é vivida por grande parte da população adolescente.

Pudemos constatar que a telenovela *Malhação* é, simultaneamente, inovadora e reacionária. Em determinados momentos atua como reprodutora de estereótipos, preconceitos e relações de poder (gênero, trabalho, classe), e em outros se apresenta com uma roupagem progressista, transformadora e propositiva de mudanças sociais. Assim como a sociedade e os adolescentes que representa, ela é híbrida, contraditória (COUTINHO, 2009, p. 136).

A temporada escolhida foi exibida em 2017, com o título de “Viva a diferença”, e, segundo dados fornecidos pela Rede Globo, foi a temporada com maior audiência desde 2009 e foi indicada ao *Emmy Internacional Kids* 2018 e ao troféu APCA como melhor novela. Destaca-se por alterar o enredo principal, e por mudar a ideia de um casal como protagonista, sai do Rio de Janeiro pela primeira vez e tem como cenário as zonas leste e sul da cidade de São Paulo. O programa conta com cinco protagonistas, duas estudam em um colégio particular e três em colégio público, elas se conhecem quando uma das personagens, Keila, entra em trabalho de parto no metrô durante uma tempestade e as meninas ficam presas no vagão sendo forçadas a realizar o parto sozinhas, todas unem suas habilidades e acabam construindo uma amizade. As meninas são completamente diferentes, Keila está acima do peso, Benê sofre da Síndrome de asperger (um tipo de autismo), Tina está presa aos planos que sua mãe tem para seu futuro, Lica é bissexual, filha do diretor do colégio particular e é

a mais rebelde do grupo, Ellen é negra e pobre, é a mais inteligente e possui habilidades extraordinárias como hacker. No decorrer da novela, elas aprendem a lidar com as diferenças e como utilizá-las, os pais também aprendem a lidar com as novas amizades de suas filhas.

O que ficou perceptível é que as mídias estão ocupando um espaço mais central entre os adolescentes, substituindo outras atividades e tornando-se opções de entretenimento, lazer e fonte de informação.

2.5 O MOVIMENTO HIP HOP

Ao contrário da crença popular, os primeiros momentos do hip hop foram na Jamaica, mas foi nos EUA, mais especificamente no Bronx, que o estilo musical se desenvolveu. Um Jamaicano conhecido como Kool Herc ficou na história por aperfeiçoar o sistema *desound systems* na década de 1960, estes serviam para animar as festas jamaicanas. Nesses eventos, os primeiros *Masters of Ceremony* (mestres de cerimônias - MC's) tinham o encargo de animar os eventos e trazer ao público assuntos polêmicos para o dia a dia dos jovens. Assim, na idealização inicial desse gênero musical, a preocupação com a vida dos excluídos era um tema central.

O rap na década de 1970, de acordo com Sousa (2012), estava afirmado como estilo musical entre os jovens negros no Bronx, festas atuavam como um cenário aberto a experimentos artísticos e estimulavam jovens a apresentar suas ideias, estas sendo uma nova forma de pintar ou outra estética para a dança, os encontros estabeleceram o início da transição do gênero musical do rap para a junção dos elementos que hoje conhecemos como "cultura hip hop".

A primeira inovação foi o *scratching mixing*, a técnica que permite que o DJ use um fone de ouvido para pré-selecionar uma música enquanto toca outra, cortando as interrupções e quebras de ritmo. Desta forma, um dos momentos mais significativos do movimento rap está relacionado à passagem da tecnologia de recursos analógicos para digitais. As alterações no espaço tecnológico, de acordo com Souza (2012),

aceleraram o ritmo das mudanças comportamentais no universo jovem, foi nesse momento, mais especificamente entre os jovens suburbanos, que as transformações tomaram proporções reveladoras e, influenciados por essas novas tecnologias, formularam estratégias de saídas para moldar seus caminhos e redefinir a capacidade de uso dos novos recursos, saindo do propósito inicial do criador, essas experiências geraram um universo simbólico que migrou da periferia ao centro, provocando oportunidades na composição urbana das metrópoles.

As ruas do Bronx se transformaram em uma grande oficina no início da década de 1970, os jovens levavam suas contribuições culturais e praticavam a criatividade, nesse âmbito, o break e o grafite faziam parte do seu cotidiano e se tornam auxiliares do rap, formando interações responsáveis pela instituição consolidada da cultura hip hop.

O movimento Hip Hop, originado da necessidade de sociabilidade de jovens das periferias de grandes centros urbanos, oferece ao espaço urbano (bairros, ruas, esquinas, escolas) elementos de identificação e formação para adolescentes, que se traduzem na resistência à ideologia dominante, discriminadora e mercadológica, que constitui a indústria cultural e seus símbolos (MAGRO, 2002, p. 72).

Inicialmente utilizado por Afrika Bambaataa, líder da banda Zulu Nation, o termo hip hop foi uma gíria definida para os movimentos que os dançarinos de break praticavam nos eventos musicais, o hip significa quadril e o hop quer dizer movimento/salto, a junção fez nascer a ideia de que ser hip hop é ser mais dançante, quando a pessoa vibra mais durante a dança, alcança o reconhecimento e a condição de ser hip hop todos os instantes da sua vida.

Além do rap (canto), break (dança) e grafite (artes plásticas), a cultura conta com outro elemento na sua formação, os DJ's e MC's tinham importância incontestável entre o público juvenil, a influência que tinham ajudou a busca pelo estilo próprio de convivência em grupo, traduzido pela forma de se comunicar, vestir, cantar, e expressando, mais nitidamente, o sentimento e expectativa que os jovens queriam

passar à sociedade, essas características que auxiliaram no desenvolvimento dos valores e padrões do movimento.

O hip hop é resultado, então, dessas complexas trocas culturais tramadas no submundo da sociedade pós-industrial. Ele compartilha idéias e estilos entre os jovens periféricos sem a pretensão de unificar gostos ou de estabelecer princípios norteadores para suas causas (SOUSA, 2012, p. 24).

A delimitação de território por meio dos traços coloridos do grafite, as batalhas entre os dançarinos de break, a dedicação em escrever um verso que, junto com a musica, traduz o cotidiano da periferia são experiências que apresentam a inclusão de ideias.

2.6 RECEPÇÃO, DISCURSO E ANÁLISE DE IMAGENS

Apesar de não ter feito uma análise semiótica, trouxe alguns fundamentos para a compreensão, a utilização da palavra imagem, segundo Joly (2007), muitas vezes remete para a imagem mediática, é reconhecida principalmente pela televisão e pela publicidade visual, que se dirigem às grandes multidões, Santaella e Noth (1998) compreendem como um meio de expressão da cultura humana.

Ao escutar ou ler uma descrição de um ambiente, de acordo com Joly (2007), a imagem mental é o que nos fornece a impressão de sentir como se estivéssemos no local. Uma representação mental é idealizada de uma maneira quase alucinante que empresta características da visão. A imagem mental distingue-se do esquema mental, que reúne características visuais necessárias para identificar uma forma visual, refere-se a um modelo perceptivo de objeto, de uma estrutura formal que associamos a algo que possui traços o suficiente para formar o reconhecimento.

Quando falamos sobre a imagem em si ou imagem de marca, estamos formando alusões e operações mentais, individuais ou coletivas, que reforçam a identificação do aspecto visual ou de semelhança. Joly (2007) compreende que se trata de uma elaboração que sobressai do psicológico e do sociológico.

Para entender melhor as representações visuais, tanto a mensagem quanto a particularidade que elas transmitem, é exigido um esforço mínimo de análise, mas, para isso, precisamos saber qual a razão ou o que queremos buscar (JOLY, 2007).

[...] uma História da Arte não pode ser considerada exata. Ela é a interpretação de algum historiador, que jamais conseguirá dar conta da amplitude das imagens em um ponto de vista da narrativa tradicional e objetiva, justamente por não conseguir enxergar todas as possibilidades cognitivas, que por sua vez são anacrônicas. É no relacionamento entre imagem e sujeito que surge o conhecimento (ALMEIDA, 2015, p. 88).

Em meios como o cinema, por exemplo, elementos de visualidade estimulam a elaboração de outros sentidos, em várias situações esses elementos são implícitos e atuam como indicador, prevendo o que há por vir no enredo. A função do espectador se torna captar esses detalhes diferentes que complementam o texto não verbal. Em alguns casos, a televisão, diferente do cinema, proporciona uma voz narrando o que está sendo mostrado, assim o telespectador perde a autonomia de interpretação.

Procurando examinar a imagem com mais autenticidade, encontramos o conceito de policromia, que retoma o jogos de cores e imagens, possibilitando a análise da linguagem não verbal.

O jogo de formas, cores, imagens, luz, sombra, etc nos remete, à semelhança das vozes no texto, a diferentes perspectivas instauradas pelo **eu** na e pela imagem, o que favorece não só a percepção dos movimentos no plano do sinestésico, bem como a apreensão de diferentes sentidos no plano discursivo-ideológico, quando se tem a possibilidade de se interpretar uma imagem através de outra (SOUZA, 1998, p. 8).

Por esse motivo, a policromia também mostra a representação imagética em seu caráter complexo que, ao existir uma correlação entre si, cedem à sua identidade. Essa correlação se dá por meio de elementos não verbais: ângulos, cores, paisagens e outros elementos, que atuam na textualidade da imagem. Interpretando uma cena pelo olhar, entende-se o referente em contextos variados, e a consequência dessa elaboração de outras imagens se dá pela natureza incompleta vista nas linguagens (verbal e não verbal) exercidas pelo espectador.

Quando isolado, o elemento constitutivo de uma iconografia produz outra, e assim continuamente até formarem infinitas formas de interpretação. A fala permite visualizar a função de uma rede de associações de característica ideológica, refere-se à viabilidade de expressar, no contexto da imagem, aquilo que não foi dito, contribuindo para entendimento.

3 “VIVA A DIVERSIDADE”: CORES, RAP, DJ, GRAFITI E DANÇA

3.1 ABRINDO A DIVERSIDADE: CORES, MOVIMENTOS E A TRANSFORMAÇÃO DA CIDADE

Figura 1 - Vinheta de abertura da novela *Malhação - Viva a Diferença*



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

A abertura da novela é composta por diversos elementos urbanos, a tela divide diversas cenas ao mesmo tempo em que trocam a cada batida, exibe grande variedade de jovens, estilos e etnias, os personagens da temporada não aparecem.

A música da abertura nomeada "Bate a Poeira" é proferida pela rapper Karol Conká e traz sentenças que repreendem o preconceito e reafirmam a liberdade de expressão.

A câmera acompanha apenas um homem em locais diferentes da cidade, um jovem negro com roupas largas, tênis cano alto, *headphones* verdes e tranças *nagô*, comuns da cultura afrodescendente, o indivíduo não faz contato visual com a câmera. O graffiti se faz presente em vários quadros e conta com ilustrações distintas. Entre os cenários exibidos, encontramos ruas movimentadas, ciclovias, shopping, viaduto, metrô e várias imagens aéreas da cidade.

3.2 E O RAP PASSOU A FAZER PARTE DO UNIVERSO DA NOVELA

Figura 2 – Batalha de rap



Figura 3 – Batalha de rap



Figura 4 – Batalha de rap



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

O primeiro elemento do hip hop que analisamos foi o rap, no início da trama, Anderson conhece Tina, uma das cinco protagonistas, os dois se atraem de imediato e o rapaz leva a garota até uma praça onde está acontecendo um *mano a mano*, onde pessoas improvisam rimas e ganha aquele que conseguir conquistar mais o público. Afirmando o que disse Lopes (2004) sobre o material de ficção, essa cena proporciona um grande entendimento da expressão cultural representada.

No decorrer da batalha, a câmera troca de ângulo várias vezes, as imagens são carregadas de detalhes e mostra jovens com braços levantados que comemoram quando o *rapper* solta frases criativas e bem estruturadas, as vestimentas e acessórios como corrente, boné e óculos remetem ao *hip hop* e ao funk, as expressões dos personagens sugerem interesse, a menina sorri ao entender como o improviso funciona.

Sendo o elemento mais expressivo do movimento cultural, segundo Moreno (2009), o rap geralmente registra o cotidiano da periferia e alerta injustiças do sistema,

a postura militante com as dificuldades do meio social forma uma "poética da sobrevivência" e faz uma representação cultural para o Brasil moderno.

Figura 5 – Tina escreve e apresenta sua música



Figura 6 – Tina escreve e apresenta sua música



Figura 7 – Tina escreve e apresenta sua música



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

A personagem Tina, no início da novela, consome principalmente música clássica, como visto anteriormente, Nunes (2007) supõe que a cultura e o meio social que os jovens são criados são fatores que diferenciam suas vivências. Ao conhecer seu par romântico e sair em um encontro, eles são enquadrados pela polícia e Anderson sofre preconceito por sua cor de pele, os policiais sugerem que a moto em que estavam era roubada e questiona se a garota está com o rapaz por espontânea vontade. Ao passar pela situação pela primeira vez, Tina se revolta, discute com o guarda e os dois são levados à delegacia. Inspirada pelo acontecimento, ela escreve um rap que detalha e critica a postura das autoridades.

Na Figura 5, a adolescente sorridente exhibe a música para Ellen, que elogia a amiga e a encoraja a apresentar o resultado, as cenas das Figura 5 e 6 são repletas de cartazes com frases de efeito, quando Tina está no palco (Figura 7) as luzes incorporam cores com muito contraste e destacam a menina, a maneira que ela segura o microfone e sua feição são clássicas no contexto do rap.

3.2.1. E o DJ dá a batida

Figura 8 – Anderson realizando a mixagem



Figura 9 – Anderson realizando a mixagem



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

Na cena da Figura 8 o rapaz apresenta uma feição alegre, no canto esquerdo da primeira cena, jovens simpáticos ao hip hop estão dançando, a luz ao fundo dá ênfase a Anderson. O personagem negro alude à ideia de destaque, no contexto da narrativa, ele apresenta aos personagens o estilo musical em questão e ensina a função do DJ no *hip hop*.

Nota-se ele manipulando o toca discos na Figura 9, as mãos do Anderson estão destacadas na cena, representando o seu papel no *hip hop* endossado pelos pontos de luz. A habilidade e cultura musical do DJ, segundo Moreno (2009), é decisiva na composição do rap, muitas inovações e técnicas contribuíram para o meio musical contemporâneo consumido pelos jovens.

Figura 10 – Montagem de uma música

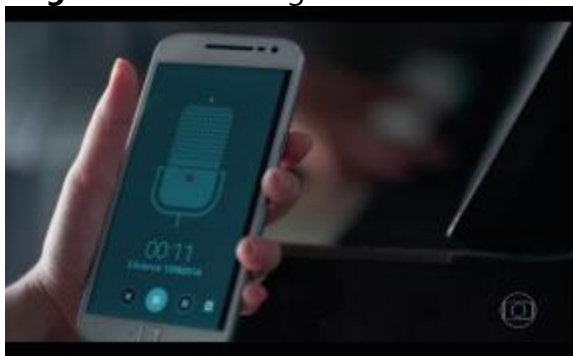


Figura 11 – Montagem de uma música



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

Está presente na figura 10 um *smartphone* com o gravador de áudio aberto. Na história, Benê, uma das protagonistas, estava praticando o piano enquanto as amigas conversavam sobre a música que estavam montando, ao perceber que a melodia do piano combinava com o ritmo, decidiram incluí-lo em sua composição.

No interior do rap encontramos duas ocupações: uma realizada pelo mestre de cerimônia (MC), que se baseia em narrar rapidamente um texto, e a segunda é realizada pelo DJ (*disk-jockey*), que manuseia equipamentos e produz a base musical para rappers e dançarinos.

O DJ ultrapassa a simples produção, Moreno (2009) traz a reflexão de sua participação, utilizando elementos sonoros, programas de edição de áudio e encaminha a rima do MC. Presente na Figura 11 está Anderson, no momento capturado, é possível visualizar o jovem sorrindo, as luzes claras e brilhantes ao fundo, simbolizando o indivíduo que cria.

Figura 12 – Ellen editando a música

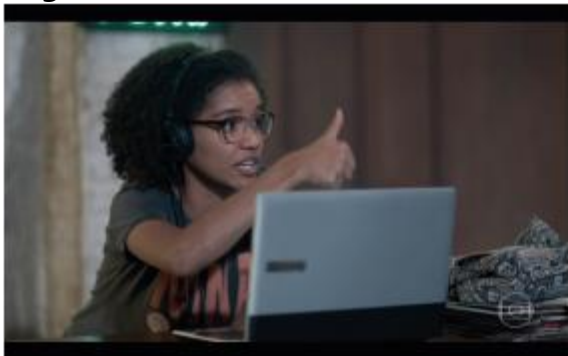


Figura 13 – Ellen editando a música



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

O cenário das imagens acima mostram Ellen, protagonista e irmã de Anderson, editando (Figura 12) e depois reproduzindo a música composta pelo grupo (Figura 13), os dois momentos evidenciam um acessório comum no universo do DJ, que é o *headphone*, como foi abordado por Sousa (2012).

No enredo, é ela quem domina a tecnologia, a adolescente pertence a uma família carente e aprendeu a utilizar os computadores com o pai quando era criança, pois observava ele trabalhar em sua loja de eletrônicos. Com os anos, a menina

fortaleceu suas habilidades e, por conta disso, recebeu uma proposta de emprego na biblioteca do colégio particular, lá ela desenvolveu, junto com um colega, um aplicativo que facilita a organização dos livros e oferece uma experiência de interação entre os alunos que desejam retirar para leitura, ao invés de ir até a biblioteca, iam direto ao encontro do livro desejado com o aluno que estava na posse da leitura anteriormente, estimulando o assunto entre pessoas que não se conhecem.

O resultado do aplicativo foi extremamente satisfatório e a adolescente recebeu uma bolsa de estudos no colégio particular. Analisando a imagem dela, as mãos no símbolo do ok e a sua face satisfeita sintetizam o gosto do jovem e a socialização usando a tecnologia.

3.3 A FORÇA DA MENSAGEM DO GRAFFITI

Figura 14 – Felipe desperta em Lica o interesse pelo graffiti



Figura 15 – Felipe desperta em Lica o interesse pelo graffiti



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

Essa vertente do hip hop foi inserida por meio de Felipe, aluno do colégio particular que é amigo do grupo central, a cena visualizada acontece na lanchonete do Rony, pai de Keila, onde as protagonistas se reúnem diariamente. Depois que a família aumenta, com o nascimento visto no primeiro episódio, eles enfrentam dificuldades financeiras e as amigas decidem reformar o ambiente, os colegas do grupo se oferecem para ajudar e, então, Felipe se anuncia como grafiteiro, reúne seus amigos para ilustrar as paredes e deixa o local colorido e mais alegre.

O desenho indicado na Figura 14 está no ponto de encontro principal da temporada, carinhosamente apelidado de galpão. A arte conta com diversas cores e representações das cinco garotas protagonistas; com a lente *fisheye* é possível notar a largura da parede e perceber que se trata de um quarto grande e alto, cadeiras e mesas exibem os materiais utilizados, o garoto sentado à frente aprecia a arte finalizada depois de horas de trabalho.

Contemplamos Lica, na Figura 15, aprendendo técnicas do graffiti, com os braços cruzados, ela observa e questiona a linguagem que seu amigo aplica, na frente da cena encontramos várias latinhas de tinta, demonstrando a necessidade de um conjunto de cores para obter um resultado complexo. As sombras projetadas indicam que estão entre árvores em um espaço aberto.

Relembrando o que foi dito por Eisenstadt (1976), a atuação de Lica em um grupo implica que ela se identifica com ele, e, então, ela começa a misturar sua identidade com a do grupo de Felipe, assim como seus símbolos de identificação.

Figura 16 – Lica coloca em prática o que aprendeu



Figura 17 – Lica coloca em prática o que aprendeu



Fonte: Telas capturadas no serviço de streaming GloboPlay

Quem pratica o graffiti geralmente procura encontrar seu espaço e admiração, Ribeiro (2006) comenta que os praticantes dessa arte têm vontade de alcançar seu estilo próprio e ser reconhecido pela sociedade. Uma característica demonstrada por Lica desde o primeiro episódio, filha do diretor do colégio particular, tem opinião forte e exibe interesse pela arte, por esse motivo ela se dedica a aprender o graffiti para manifestar sua luta social.

Na cena captada da Figura 16, os dois adolescentes estão à esquerda da tela e dividem espaço com a parede desfocada repleta de símbolos e cores, Felipe segura o *stencil*, um molde para pintura, e a garota, que já está suja de tinta, segura o *spray*. As cores da parede combinam com o tom de roupa dos personagens, criando uma cena harmoniosa.

O momento da Figura 17 conta com a jovem no centro da imagem, ela segura a latinha e um jato de tinta azul alcança a parede, ao fundo vemos Ellen tocando a música composta pelo grupo, essa ocasião se trata da festa junina do colégio público, onde as protagonistas montam uma apresentação.

A Benê toca o piano, Ellen reproduz a base musical, Keila canta, Tina toca o violoncelo e Lica cria uma arte na parede do palco enquanto tudo acontece, a roupa dela no enquadramento em questão combina com o fundo verde do lugar, o lenço vermelho encaixa com a camisa de Ellen e da pessoa que aparece de relance no canto esquerdo, novamente tornando a cena visualmente agradável.

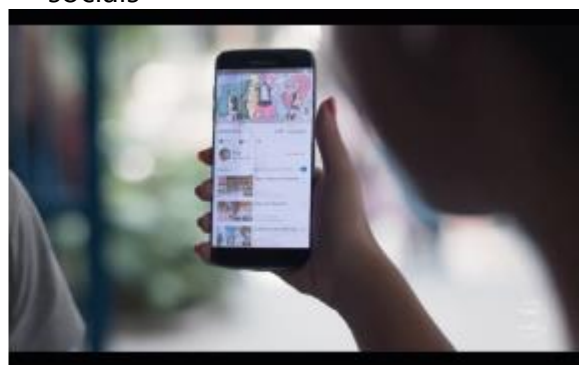
A utilização do graffiti na performance organizada demonstra possibilidades de integração do estilo, que pode ser encontrado no mercado em campanhas publicitárias, desfiles de moda, escritórios, galerias de artes e outros.

3.4 DANÇA, JOVENS E CONSUMO

Figura 18 - Aluno grava um clipe e obtém resultado positivo nas redes sociais



Figura 19 - Aluno grava um clipe e obtém resultado positivo nas redes sociais



Fonte: Telas capturadas no serviço de *streaming* GloboPlay.

O rapaz conhecido como Fio estuda no colégio público e tem interesse romântico em Ellen. Para demonstrar sua paixão, escreve uma música para a garota e, junto com duas amigas de seu colégio, grava um clipe. Na composição do vídeo presente na Figura 18 observamos as meninas com as roupas iguais e o rapaz com o calção vermelho que condiz com as cores do graffiti na parede atrás deles, o desenho colorido contribui para o vínculo entre os segmentos praticados no contexto urbano, as letras possuem formas distintas e multicoloridas.

A coreografia é passada no asfalto e conta com passos do hip hop e do funk, o momento capturado reflete a ideia do movimento e sincronia dos três adolescentes, o rapaz negro é o único da novela que domina a arte e, no decorrer da narrativa, descobrimos que ele ministra aulas de dança, as quais Ellen se interessa e começa a aprender.

Expressões como a dança, segundo Sousa (2012), revelam nitidamente o sentimento e expectativa de relacionamento que os jovens conectados ao hip hop querem firmar com a sociedade.

Na Figura 19, visualizamos uma aluna segurando um *smartphone*, exibindo o vídeo aos colegas, com o telefone centralizado é possível ver que está sendo reproduzido no YouTube, o fundo desfocado e iluminado com uma estrutura de ferro azul escuro revela que a cena está acontecendo no colégio público.

Figura 20 – Apresentação na festa junina



Figura 21 - Apresentação na festa junina



Fonte: Telas capturadas no serviço de streaming GloboPlay

Antes da apresentação preparada pelas protagonistas na festa junina, Fio atua como mestre de cerimônia do evento, ele apresenta uma breve introdução sobre o

objetivo da comemoração. De acordo com Moreno (2009), o MC traz redações que, em alguns casos, possuem conteúdo político ousado, possibilitando definir o *rap* como um tipo de “música com mensagem”.

Durante a trama, o telhado do colégio desaba por conta de uma tempestade, a diretora do colégio público organiza a festa como forma de angariar fundos e conseguir reformar o colégio, manifestando seu descontentamento com o governo por não ajudar financeiramente. Logo, os personagens de ambos os colégios, comovidos com a situação, decidem ajudar na organização e entretenimento, uma banda formada por estudantes do colégio particular também se dispõe em apresentar, e o Fio, com dois amigos, apresenta sua música (Figuras 20 e 21).

O cenário é típico de festa junina, os vários panos costurados cobrem a parede que, mais tarde, seria customizada por Lica; o piano aparece de relance e os dançarinos sorriem enquanto Ellen aplaude em meio ao público.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após concluir os 70 episódios, foram observados alguns detalhes que não constam nas descrições das cenas dadas, mas que são relevantes para a compreensão do artigo. No enredo, Anderson é o primeiro a inserir elementos do hip hop, o rap e as técnicas como DJ, seu relacionamento com Tina é rejeitado pela mãe da garota, que possui um preconceito pelo seu status social. O rapaz ajudou o grupo a compor a música e almejava a carreira de produtor musical.

Quem trouxe o graffiti para a história foi Felipe, despertou grande interesse em Lica pela forma de comunicação por meio da arte. Ellen entra em contato com o *hip hop* pela música e a dança, por influência do seu irmão Anderson e de seu colega Fio, respectivamente. Apesar de Benê e Keila não entrarem diretamente nesse universo cultural, presenciaram as interações das amigas e, por fim, auxiliaram na estruturação da música construída pelo grupo.

Nos primórdios do hip hop, o DJ Afrika Bambaataa introduziu a defesa de valores, que resultaram em um movimento de união entre os elementos, a ideia de justiça, paz, igualdade e liberdade reduziram a rivalidade entre gangues americanas, pois estabelecia um interesse em comum. Bambaata entendeu como uma oportunidade e investiu na dança break como conciliador, nesse contexto, surgem as batalhas de dança, uma prática que evoluiu e acontece até hoje. Apesar de a cultura ter se fortalecido no gueto dos Estados Unidos, foi transformado em produto de exportação e chegou ao Brasil no centro urbano.

Foi compreendida a utilização dos elementos culturais como forma de interligar os adolescentes da narrativa, os três jovens que se inseriram no enredo mesclam os dois grupos sociais. O graffiti uniu jovens de ambos dos colégios na reforma da lanchonete, a produção musical fortaleceu a amizade das protagonistas e atuou como meio de transmissão de uma mensagem, expôs a realidade do preconceito que jovens sofrem pelo seu status social ou cor de pele, e, por fim, o vídeo de dança alcançou visualizações dos dois planos e repercutiu comentários entre adolescentes das classes A, B e C.

Apesar de ter focado o estudo no recorte cultural do hip hop, a temporada abordou diversos temas e conflitos que o adolescente pode encarar em seus relacionamentos, seja familiar, romântico ou amigável. Apresenta vários pontos de vista e gera reflexão sobre as atitudes dos personagens, o conviver com as diferenças é o argumento principal, como já revela o nome "Viva a Diferença", e os elementos do hip hop foram pontos essenciais no desenvolvimento da amizade entre os personagens.

Como constatado anteriormente, o adolescente procura formar sua identidade e encaixá-la em grupos do seu meio social, o movimento cultural aplicado na trama trouxe o propósito de unificar os grupos e atuar como pacificador, estabelecendo uma causa e conquista os adolescentes por meio da sua arte. O produto que traz é a aceitação e quebra de preconceitos, a própria abertura da novela é repleta de símbolos que podem ser associados à cultura hip hop por meio de videocliques americanos e

marcas que se autodenominam urbanas, a utilização de uma rapper conhecida nacionalmente e os figurinos reforçam o hip hop como objeto de consumo e, assim, desperta o interesse dos espectadores que se identificam com os ideais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, D. S. A interpretação de imagem na história da arte: questões de método. **Revista Brasileira de História da Arte**, v. 1, n. 1, p. 80-91, 2015.

ANDRADE, R. M. B. de. **O drama das emoções**: a cartografia dos sentimentos e a telenovela para adolescentes no Brasil. São Paulo: USP, 2005.

CATELLANI, R. M. **Moda Ilustrada de A a Z**. São Paulo: Manole, 2003.

COHEN, A. K. A Delinquência como Subcultura. In: BRITO, S (Org.). **Sociologia da Juventude**. Vol. III. Rio de Janeiro: Forense, 1968. p. 65-79.

COUTINHO, L. M. **Uma Representação Midiática de Jovem e de Escola**: A Telenovela Malhação e seus Modos de Endereçamento. 2009. Dissertação (Mestrado Educação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis.

EISENSTADT, S. M. **De geração em geração**. Trad. Sérgio Pomerancblum. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FERNANDES, G. M. Os jovens em cena: vida ficcional e real a partir de três telenovelas da rede globo. **Revista Eco-Pós**, v. 13, p. 106-123, 2010.

FORACCHI, M. M. **A juventude na sociedade moderna**. São Paulo: Pioneira, 1972.

GOTTLIEB, A. **Reflexiones Filosóficas acerca de la Poesia**. Trad. José Antonio Miguez. Buenos Aires: Aguilar Argentina, 1975.

JOLY, M. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa: Ed. 70, 2007.

LOPES, M. I. V. Para uma revisão das identidades coletivas em tempo de globalização. In:

LOPES, M. I. V. (Org.). **Telenovela**. Internacionalização e Interculturalidade. São Paulo: Loyola, 2004. p. 121-137.

MAGRO, V. M. M. Adolescentes como autores de si próprios: cotidiano, educação e o Hip hop. **Caderno Cedes**, v. 22, n. 57, P. 63-75, ago. 2002

MANNHEIM, K. **The Problem of Generations**. Londres: Pearson, 1970.

MENEGAZ, C. V. **Dez Anos de Malhação**: e Como Fica a Adolescência?. 2006. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

MORENO, R. C. O Engajamento Político dos Jovens no Movimento *Hip-Hop*. **Revista Brasileira de Educação**, v. 14, n. 40, p. 130-143, jan./abr. 2009.

NUNES, B. F. Consumo e Identidade no Meio Juvenil: Considerações a partir de um Área Popular do Distrito Federal. **Sociedade e Estado**, v. 22, n. 3, p. 647-678, set./dez. 2007.

OROZCO, G. **La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa**. La Plata: Universidad Nacional de la Plata, 1997.

PRETI, D. A linguagem da TV: o impasse entre o falado e o escrito. In: NOVAES, A. (Org.). **Rede Imaginária: televisão e democracia**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 75-90.

ZAHAR, P. **Dicionário da TV Globo**: programas de dramaturgia e entretenimento. Vol. 1. São Paulo: Rede Globo, 2003.

SANTAELLA, L.; NOTH, W. **Imagem**: Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SARLO, B. **Cenas da Vida Pós-Moderna**: intelectuais, arte e vídeo-cultura na argentina. Trad. Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SIFUENTES, L. Juventude e Telenovela: as mediações familiar e escolar na recepção televisiva. In: **Anais do IX Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul**, 2008, Guarapuava. Guarapuava: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2008.

SOUZA, J. **A Construção Social da Subcidadania**: para uma sociologia da modernidade periférica. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

SOUZA, R. L. **O Movimento Hip Hop**: a anti-cordialidade da "república dos manos" e a estética da violência. São Paulo: Anablume, 2012.

SOUZA, T. C. C. Discurso e Imagem: perspectiva de análise não verbal. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual - UFF**, n. 1, p. 1-10, 1998.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e Cultura Moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

WOLTON, D. **Elogio do grande público**: uma teoria crítica da televisão. São Paulo: Ática, 2006.