



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS PROF. MILTON SANTOS
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PROFARTES
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA

MARCICLEYDE DOS SANTOS COSTA

UM OLHAR SOBRE AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS DE SÃO FRANCISCO DO CONDE POR MEIO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E DIGITAL NA ESCOLA

São Francisco do Conde-Ba.
2020

MARCICLEYDE DOS SANTOS COSTA

UM OLHAR SOBRE AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS DE SÃO FRANCISCO DO CONDE POR MEIO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E DIGITAL NA ESCOLA

Artigo apresentado ao Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC), do programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA), em parceria com a Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), como requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino de Artes.

Orientador: Prof. Dr. José Umbelino de Sousa Pinheiro
Brasil

São Francisco do Conde-Ba.
2020

TERMO DE APROVAÇÃO

MARCICLEYDE DOS SANTOS COSTA

UM OLHAR SOBRE AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS DE SÃO FRANCISCO DO CONDE POR MEIO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E DIGITAL NA ESCOLA

Artigo apresentado ao Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC), do programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA), em parceria com a Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), como requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino de Artes.

Aprovada em 29 de setembro de 2020.

Banca examinadora:

Prof. Dr. José Umbelino de Sousa Pinheiro Brasil
(FACOM/UFBA/ PROFARTES)
Orientador

Prof. Dr. Marcelo Monteiro Costa
(FACOM/ UFBA)

Profa. Dra. Paola Barreto Leblanc
(IHAC/ UFBA/ PROFARTES)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos meus ancestrais, que me inspiraram e abriram os caminhos nessa trajetória.

Dedico um agradecimento especial à toda minha família, sobretudo à minha mãe, Valdeir dos Santos Costa, pelo incansável incentivo, e ao meu pai, Epifânio Gonçalves Costa, pelo apoio ao longo da minha caminhada educacional.

Agradeço à toda comunidade escolar do Centro Educacional Joaquim Alves Cruz Rios, em especial aos discentes que traçaram comigo o percurso da pesquisa.

Ao meu orientador José Umbelino de Sousa Pinheiro Brasil, minha gratidão!

Ao professor e historiador José Marcelo Silva (Seduc- São Francisco do Conde-BA), o meu muito obrigado!

Agradeço à professora Paola Leblanc, ao professor Marcelo Costa, aos representantes da cultura popular de São Francisco do Conde- (BA) nas pessoas de Márcio Salustiano e do Sr. Altamirando (Coordenador do grupo cultural As Paparutas).

Agradeço, também, aos docentes e discentes do programa de Mestrado Profissional em Artes, da Universidade Federal da Bahia, em parceria com a Universidade Estadual de Santa Catarina.

Agradeço o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa durante todo o período de realização do Mestrado Profissional.

COSTA, Marcicleyde dos Santos. **Um olhar sobre as manifestações culturais de São Francisco do Conde por meio da linguagem audiovisual e digital na escola.** 2020. 30 f. Artigo (Mestrado Profissional em Artes) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de um trabalho realizado no contexto escolar do ensino público em São Francisco do Conde (BA). O seu objetivo foi o de discorrer a respeito da ampliação do olhar dos alunos do 8º ano do Centro Educacional Joaquim Alves Cruz Rios sobre as referências culturais do município na formação de suas identidades. Para isso, recorreu-se a linguagens audiovisual, numa interface digital, com ferramentas como o *flipbook*, o celular smartphone e a plataforma YouTube, fundamentando-se na Abordagem Triangular e discorrendo sobre os aspectos estéticos, criativos, pedagógicos e humanísticos. Como resultado, observamos que a criação em Arte foi capaz de sensibilizar a percepção dos alunos no campo estético e cultural, despertando, assim, um outro olhar sobre a construção de suas identidades. Diante disso, sublinhamos a necessidade de, em São Francisco do Conde, erigir-se um ensino em Arte multi e intercultural, ressaltando os códigos culturais populares, negros e do Recôncavo Baiano.

Palavras-chave: Identidade cultural. Escola. Audiovisual. Contexto digital. Abordagem Triangular.

COSTA, Marcicleyde dos Santos. **A look at the cultural manifestations of São Francisco do Conde through audiovisual and digital language at school.** 2020. 30 f. Article (Professional Masters Degree in Arts) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

ABSTRACT

This article presents the results of a job made in the context of public schools in São Francisco do Conde - Bahia. The objective of this study is to describe the expansion of students, from eighth grade of Joaquim Alves Cruz Rios Educational Center, points of view regarding their cultural references in the city and the relation with their identity formation. In this regard, we appealed to the audiovisual language and its digital interface, with tools like flipbook, smartphones and YouTube, with grounds on the Triangular Approach and describing the aesthetic, creative, pedagogical and humanistic aspects of it. As a result, this article shows that the creation in Art was able of sensitizing students perceptions regarding cultural and aesthetic fields, evoking another perspective about the construction of their identities. The conclusion of the paper brings a reflection on the necessity of erecting a multi and intercultural teaching process Art, and highlighting black popular cultural codes from Bahia's region of Recôncavo.

Keywords: Cultural Identity. School. Audiovisual. Digital Context digital. Triangular Approach.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1 SÃO FRANCISCO DO CONDE E SEU CONTEXTO CULTURAL	08
1.1 AS PAPARUTAS	08
1.2 O LINDROAMOR	09
1.3 O CARNAVAL	10
1.4 OS MANDÚS	11
1.5 O CAPABODE	12
2 O AUDIOVISUAL E A INTERFACE DIGITAL: OUTROS AMBIENTES DE APRENDIZAGEM	14
2.1 RESSIGNIFICANDO A ARTE NAS VISUALIDADES CONVENCIONAIS E DIGITAIS	15
2.1.1 Um novo olhar para a Identidade Cultural em São Francisco do Conde: criação dentro e fora da escola a partir do audiovisual e o digital	17
2.2 IMAGENS E IMAGINÁRIO NO AUDIOVISUAL: PERSPECTIVAS HUMANÍSTICAS	19
3 PRODUÇÃO DE IMAGENS, AUTORIA E IDENTIDADE CULTURAL	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
REFERENCIAS	25

INTRODUÇÃO

Tratar de cultura em São Francisco do Conde é trazer para o centro da discussão as manifestações culturais populares e tradicionais – seus sambas, seus grupos tradicionais e seu Carnaval Cultural dentre outros – de uma cidade do Recôncavo Baiano que integra a região metropolitana da capital Salvador e que tem raízes na experiência de resistência à escravização colonial e, por isso, tem elemento negro muito expressivo na construção cultural e étnica.

Este trabalho foi condicionado pela forma como os discentes percebiam a sua cidade, no que tange aos aspectos culturais. Percepção esta notada quando da realização de uma atividade diagnóstica pedagógica, na qual foi feita a seguinte pergunta aos discentes: o que existe de cultural em São Francisco do Conde? A resposta imediata dos alunos foi a seguinte palavra: NADA. Diante disso, este trabalho tencionou discorrer sobre as questões que contribuem para a construção indenitária dos alunos (bem como o não reconhecimento das manifestações culturais da cidade) e sobre o processo pedagógico e criativo com o audiovisual e sua interface digital na construção de um outro olhar dos educandos acerca de suas identidades, pautado nas noções de: *Identidade Cultural*, Staurt Hall (2006); *Produção de Imagem*, Cézar Migliorin (2015); *Abordagem Triangular*, Ana Mae Barbosa (2014); e *Autoria*, Pedro Demo (2012).

O trabalho se desenvolveu por dois meses junto aos 35 discentes da turma do 8º ano A do ensino fundamental regular do Centro Educacional Joaquim Alves Cruz Rios, fundamentado na Abordagem Triangular. A escolha por esta turma se deu em razão da disponibilidade e da autonomia apresentadas para acompanhar o processo, provavelmente por ser a turma que apresenta menos defasagens de aprendizagem e tem um relativo acompanhamento da família na escola. Tal escolha foi realizada após um momento de sensibilização com outras turmas da unidade.

No que se refere a questões metodológicas, recorremos ao audiovisual, pois, além da possibilidade de ser usado como linguagem, procedimento, metodologia (NAPOLITANO, 2003) e instrumento pedagógico no processo de ensino aprendizagem em sala de aula (FRESQUET, 2013), também apresenta uma potencialidade de sensibilizar os discentes para a construção de suas identidades culturais, a partir de um olhar estético e sensível voltado às manifestações culturais de suas cidades, uma vez que, dessa intimidade “[...] pode nascer um novo conhecimento humano-social capaz de ressignificar as imagens audiovisuais e, nesse processo, formar novas percepções e entendimentos de si mesmo e da vida social como um todo” (FRESQUET, 2013, p. 162).

A arte, no contexto contemporâneo, se distingue pela sua diversidade de materialidades e suportes, dialogando com as formas de criação e fruição convencionais e tecnológicas. (CAUQUELIN, 2005). No audiovisual, o cinema hoje, por exemplo, pode ser feito com câmeras “tradicionalis” e com celulares smartphones, sendo fruído em salas de cinema ou plataforma digitais como o YouTube. No campo da arte-educação, essa realidade – convencional e tecnológico – está presente na escola, possibilitando a promoção de conhecimento artístico e humano. Os processos de “inventividade, intuição e criação, concernentes às artes, podem possibilitar uma construção dialógica e horizontal do processo de ensino e aprendizagem assim como uma relação de alteridade e construção de si” (FRESQUET, 2013, p. 22).

Esta construção do olhar para si e para o outro, a partir dos caminhos criativos e pedagógicos da arte, pode partir de referências culturais dentro e fora da sala de aula, pensando a constituição de identidade tal qual vista por Hall (2006) a partir da noção da pós-modernidade e como um processo resultante do movimento da globalização e suas interconexões. Sua concepção de construção indenitária é formada por diferentes identidades articuladas, que podem ser acionadas pelos sujeitos conforme estes são interpelados por questões emergidas do pós-moderno, a exemplo das noções de gênero, raça, etnia, sexualidade, nacionalidade, o local e o global (HALL, 2006). Assim, o autor pensa a identidade como um processo híbrido e móvel.

Abordando a formação de identidades a partir da concepção de comunidades virtuais, Corrêa (2004) traz esse processo como uma estratégia de aquisição de uma nova identidade, levando em conta a fragmentação das identidades culturais. Corroborando com HALL (2016), ela entende a identidade como “consequência inerente à modernidade” (CORRÊA, 2004, p. 1). Recuero (2009), por sua vez, explora a constituição de identidades a partir das mudanças em sociedade com o advento das redes sociais no âmbito do ciberespaço, configuradas pela comunicação mediadas por um computador. Deste modo, a autora observa a formação das identidades por meio das interações nas redes sociais em ambientes virtuais.

Levando em consideração as noções de formação de identidade propostas, através de discussões artísticas, estéticas, culturais, sociais, educacionais e humanísticas, neste artigo refletimos sobre o percurso que foi possível traçar para alcançar o objetivo proposto: discorrer sobre a ampliação do olhar dos alunos do 8º ano, do Centro Educacional Joaquim Alves Cruz Rios, a respeito das referências culturais de São Francisco do Conde na formação de suas identidades, por meio da linguagem audiovisual e digital, com auxílio de ferramentas como o *flipbook*, o celular smartphone e a plataforma YouTube.

1 SÃO FRANCISCO DO CONDE E SEU CONTEXTO CULTURAL

São Francisco do Conde está a mais ou menos 70 km de distância da capital do estado da Bahia. Compõe a região do Recôncavo baiano e faz parte geograficamente da região metropolitana de Salvador. Em função da produção de refinamento de petróleo (Refinaria Landulpho Alves), a cidade possui um dos mais elevados arrecadamentos econômicos do país, contrastando com alguns aspectos sociais de flagrante vulnerabilidade. Nesse universo, boa parte da população tem contrato empregatício junto à prefeitura; recebem benefícios sociais: federal e municipal; e também trabalham na refinaria, além das atividades de pesca.

A cidade tem cerca de 33.000 habitantes, composto em sua maioria por negros (90%). A religião predominante é a Católica Apostólica Romana (60%), seguida da evangélica (16%), de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010). São Francisco do Conde tem características étnicas e culturais típicas da região do Recôncavo. Preservam-se lugares e manifestações originários dos tempos da experiência de escravização na região, inclusive casas de terreiros, ainda que não conste no censo do IBGE a declaração de seus adeptos. Há quilombos e as manifestações culturais têm forte presença de elementos da cultura negra, tais como: As Paparutas, o Lindroamor, Sambas Chulas, Reisados e o Carnaval Cultural, com manifestações de Mandus, Capabode e Amigo-Folhagem. Destacamos e descrevemos, a seguir, algumas destas.

1.1 AS PAPARUTAS

As Paparutas (derivado de “papa”, comida) é uma manifestação formada por mulheres que guardam as tradições culturais na comunidade da Ilha do Paty. A comunidade foi formada por negros escravizados ou libertos no período colonial e atualmente tem pouco mais de 180 habitantes (RAMOS, 2017). Na encenação, chamada pelos integrantes de comédia¹, cada mulher é a representante de um prato específico, típico de origem africana (peixe frito, vatapá, mungunzá, caruru).

Na Figura 1, as Paparutas dançam com as panelas na cabeça apresentando as qualidades da receita. Ao fim, a todos são oferecidas as comidas. Nessa manifestação que mistura samba e culinária, a relação das mulheres com as comidas é quase litúrgica: dona Zilda², a Paparuta mais velha do grupo, faz questão de afirmar que é a responsável por um dos pratos: “[...] A

¹ Pequenos atos com intuito de representar histórias.

² Relato dado por dona Zilda no programa de televisão Conexão Bahia cujo o tema versava sobre a Ilha do Paty-São Francisco do Conde- e a tradição do grupo As Paparutas.

gente faz a comida pra esperar o povo vir pra comer e aí o coro come. Meu prato é a frigideira". Temos na Figura 1, abaixo, 1 a demonstração da encenação do grupo.

Figura 1 – As Paparutas



Fonte: site do gshow.globo³.

1.2 O LINDROAMOR

O Lindroamor tem origem portuguesa e africana e nasce ligado a casas de santo da cidade. Sua apresentação é um cortejo com cantos e danças originados desses dois povos, cujo objetivo é arrecadar fundos (esmolas) para os festejos dos santos Cosme e Damião. Resgatada após 40 anos, essa manifestação foi revitalizada por mulheres mães de santo pertencentes aos dois principais terreiros da cidade, terreiros estes responsáveis por resgatar e reinventar esses grupos culturais, que representam a cidade em Salvador a até fora do país (França). A líder atual é uma mãe-pequena, formada em nível superior na capital, a qual utiliza e dissemina o termo "cultura negra" e "cultura popular" para se referir ao grupo como um legado cultural negro no Recôncavo Baiano (SANSONE, 2006). Na figura 2, temos o registro fotográfico da referida manifestação.

³ Disponível em: <http://gshow.globo.com/Rede-Bahia/conexao-bahia/videos/t/videos/v/o-vumbora-vai-ate-a-ilha-do-paty-conhecer-a-tradicao-das-paparutas/6921282/>.

Figura 2 – Lindroamor



Fonte: Rosilda Cruz, oline.⁴

1.3 O CARNAVAL

O carnaval em São Francisco do Conde, assim como em outras cidades do Recôncavo, tem elementos da cultura negra. Como a cidade passou geograficamente a fazer parte da região metropolitana de Salvador, o carnaval passou a ter influências do carnaval da capital. Por isso, esse festejo em São Francisco do Conde, hoje, traduz bem essa relação recôncavo-metrópole. Na orla, desfilam trios elétricos seguidos por Amigo-Folhagem⁵, Caretas, Mandús, e Capabodes, conforme registrado nas figuras 3, 4, 5 e 6, respectivamente. O poder público local titulou o festejo de Carnaval Cultural com o intuito de demonstrar valorização e espaço para a cultura local nesse festejo de massa (SANSONE, 2006; BOTELHO, 2019).

⁴Disponível em: <https://www.visitobrasil.com.br/nordeste/bahia/folclore/conheca/lindro-amor>

⁵ Representação da figura do negro em fuga no período colonial. A roupa era originalmente revestida de folhas de bananeira para simular uma espécie de camuflagem e moita. Atualmente, os participantes desfilam no carnaval e fazem a indumentária com papeis e tecidos.

Figura 3 – Carnaval Cultural - Amigo Folhagem



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 4 – Carnaval Cultural – Caretas



Fonte: Acervo pessoal.

1.4. OS MANDÚS

Na Figura 5, temos o Mandú, que nasce dentro dos Quilombos, fruto de elementos dos candomblés e de contos ligados a orixás. A vestimenta dos Mandús é feita com um paletó, uma peneira grande na cabeça e um lençol preso na cintura e em um cabo de vassoura na linha dos ombros, lembrando um grande crânio. Dada a sua peculiar caracterização, existe uma expressão

no Recôncavo chamada “Lá vai o Mandú”, ou “Sai daqui Mandú”, para se referir a pessoas consideradas evitáveis e feias (FERREIRA; MARTINEZ, 2010).

Figura 5 – Mandús



Fonte: Site da prefeitura de São Francisco do Conde⁶.

1.5. O CAPABODE

O Capabode, representado na Figura 6, surge no Recôncavo baiano durante o período Imperial, tendo sua principal origem ligada aos povos Bantus. Por motivos religiosos, esses povos sacrificavam animais, em especial o bode, cujas cabeças eram cortadas e confeccionadas como uma espécie de máscara, usada por negros escravizados em fuga, também em saques e para assustar animais nas matas. Os testículos do bode também eram arrancados – e em função dessa parte específica do ritual religioso surgiu o nome Capabode (ESPÍRITO SANTO, 1998; BOTELHO, 2019).

⁶ <http://saofranciscodoconde.ba.gov.br/>

Figura 6- Capabode



Fonte: Site da prefeitura de São Francisco do Conde⁷

Na cidade há um espaço chamado Mercado Cultural. Na parte externa das paredes pode-se vislumbrar um trabalho de azulejaria no qual as manifestações culturais acima citadas estão representadas. No interior acontecem alguns festejos da cidade – parte do Carnaval Cultural – como os encontros de sambas e o comércio de artesanato de São Francisco e cidades vizinhas. Este espaço é administrado pelo setor de turismo do município. Sendo assim, no âmbito público, ele está numa lógica turística e de mercado. Cabe observar que este espaço é uma referência cultural dos discentes, percebido em suas criações audiovisuais.

A rede de ensino da cidade contempla o ensino infantil e fundamental. As escolas passaram a ter professores formados nas quatro linguagens da Arte a partir de 2017, em decorrência de concurso público que atendeu à Lei nº 13.278/2016⁸, que institui que “[...] As artes visuais, a dança, a música e o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular [...]” (BRASIL, 2016). Ainda assim, não há desenvolvimento pleno de cada linguagem, dada a precária estrutura física das escolas e a inconsistente estrutura curricular da rede de ensino. O referencial curricular está em construção e está sendo discutido em grupos de trabalhos (Gts) quinzenais com representação docente. Os materiais didáticos de Arte disponíveis em sua maioria são livros. Esses materiais trazem a Arte numa perspectiva pós-moderna do ponto de vista metodológico, mas é limitado no caráter multicultural. Não por acaso, abarcam predominantemente a matriz estética branca e eurocêntrica. Também não há disponibilidade, dentro das escolas, de materiais que contemplem a história e a cultura locais.

⁷ <http://saofranciscodoconde.ba.gov.br/>

⁸ Lei que altera o § 6º do art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que fixa as diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino da arte.

A unidade onde a proposta em análise foi realizada – Centro Educacional Joaquim Alves Cruz Rios – está localizada na sede do município, no bairro da Pitangueira. Ela atende ao Ensino Fundamental II. Existe uma sala de arte que não possui estrutura física e material próprios para aulas em Artes Visuais e normalmente é ocupada por programas educacionais ligados ao Governo Federal. A unidade não possui sala de projeção, laboratório, computadores e nem acesso à internet para alunos. Dispõe de dois datashows e duas caixas de som para todas as atividades da escola.

É nesse contexto socioeconômico-cultural e educacional que buscamos entender a resposta “NADA” dada pelos alunos, mencionada anteriormente, a qual suscita a seguinte questão: como ampliar o olhar dos discentes do 8º ano do Centro Educacional Joaquim Alves Cruz Rios sobre referências culturais de São Francisco do Conde na formação de suas identidades?

3 O AUDIOVISUAL E A INTERFACE DIGITAL: OUTROS AMBIENTES DE APRENDIZAGEM

Os procedimentos utilizados no ambiente escolar devem partir da leitura do docente sobre como estão sendo construídos os novos contextos de aprendizagem. É habitual o uso das tecnologias como um instrumento de apoio em sala de aula. Porém, em um contexto digital no qual estão inseridos processos de informação e comunicação, os usos das novas tecnologias podem também contemplar conteúdos, habilidades e competências do ensino/aprendizagem de Arte, que, na pós-modernidade, está fundamentado na cognição e na elaboração do conhecimento artístico e estético, conforme entende Barbosa (2014). Segundo este pensamento, a autora sistematizou a Abordagem Triangular, na década 80, a qual satisfaz essa compreensão do ensino contemporâneo em Arte. Como diz Barbosa (2014, p.26), “a Proposta Triangular nasce da necessidade de uma prática pós-moderna de ensino”. Na abordagem proposta, a autora engloba três ações no ensino de Arte: a leitura (ou fruição), a contextualização e o fazer artístico. A leitura de imagem corresponde ao exercício de interpretar e julgar os objetos de arte; a contextualização envolve situar a obra no tempo histórico e contemporâneo, problematizando, também, questões culturais, sociológicas, antropológicas; o fazer é a própria vivência artística, tomando como base os conceitos estéticos e poéticos abordados na leitura e na contextualização (BARBOSA, 2014).

Na revisão da proposta, esta mesma autora diz que a metáfora triangular da metodologia também pode ser associada à ideia de ziguezague, em função de suas ações não serem

hierarquizadas. Assim, a contextualização pode estar presente tanto no fazer quanto na leitura do objeto na prática artística. Diante dessa forma triangular e “ziguezagueada”, o professor pode traçar, junto aos alunos, diálogos visuais e estéticos de qualquer conteúdo do componente Arte. Dessa forma, a linguagem audiovisual contempla a cultura visual, a indústria de massa (TV, publicidade) e as novas mídias digitais. Essas visualidades estão muito presentes no repertório imagético dos educandos, sendo que a educação em Arte pode trabalhar os diversos sentidos e implicações dessas visualidades dentro da escola e no cotidiano dos aprendizes (GÓES, 2016).

Do ponto de vista didático-metodológico, o audiovisual pode ser abordado partindo do conteúdo, da técnica e da linguagem articulados à Proposta Triangular. A fruição da imagem em movimento pode acontecer a partir de filmes completos ou por fragmentos. Estes podem ser usados como conteúdo – fonte argumentativa ou texto gerador – e como linguagem – elementos expressivos e de interação com outras linguagens. Ou seja, trabalhar a “educação do olhar” dos alunos e sua compreensão da obra como disparador de novas construção poéticas audiovisuais (NAPOLITANO, 2003).

Na contextualização em audiovisual, também podemos traçar caminhos de diálogo entre materiais físicos de Arte e signos visuais do ambiente digital. Demo (2019) diz que o universo digital traz suas próprias “expressões de alfabetização”. Nesse caminho, pode-se dialogar com a contextualização cinematográfica através do suporte físico (recortes impressos de livros) e dinâmicas nas quais os alunos possam construir uma linha temporal do audiovisual e associar suas impressões aos signos visuais digitais (*emojis* e *likes*). Assim sendo, O fazer em audiovisual pode ser experimentado por suportes manuais, convencionais e digitais, de acordo com seu contexto escolar e de produção. Pimentel (2010 apud SANTOS, 2016, p. 12) observa que “metodologia é um conjunto de métodos feita por cada professor” a partir de alicerces que baseiam os objetivos de sua proposta pedagógica.

Na escola, o fazer artístico pode ser experimentado através de técnicas de pré-cinema (brinquedos ópticos) e técnicas de criação em cinema, além das próprias mídias digitais, tendo como apoio aparelhos tecnológicos acessíveis aos alunos. Esse diálogo de conceitos e visualidades convencionais e digitais é uma possibilidade de produção e conhecimento em que alunos e professores podem ressignificar a Arte e fomentar a construção de identidades. É sobre este ponto que iremos discutir na subseção seguinte.

2.1 RESSIGNIFICANDO A ARTE NAS VISUALIDADES CONVENCIONAIS E DIGITAIS

Para a produção em audiovisual em sala de aula, é imprescindível considerar as materialidades disponíveis. A depender do objetivo do docente e da realidade escolar, é possível lançar mão de técnicas manuais e tecnológicas. A produção de objetos ópticos como o *flipbook* pode ser aplicada para trabalhar a ilusão da imagem em movimento, dada a simplicidade de materiais para sua confecção. Porém, no tocante à produção de imagens sequenciadas mais elaboradas, quais recursos tecnológicos dialogam com a realidade pública de ensino no nosso atual ambiente de aprendizagem?

Para a questão acima lançada, Migliorin (2015) traz a noção de *dispositivo* para o trabalho com o cinema em sala de aula. Ele concebe esses dispositivos como disparadores – móveis ou não móveis – que inventam formas de reflexão e intervenção com a criação em audiovisual. Ora, os recursos tecnológicos que possibilitam refletir, produzir e “inventar” na linguagem audiovisual articulada a esse atual ambiente de aprendizagem podem ser a plataforma YouTube e o celular do tipo smartphone.

O YouTube (significa, genericamente, *televisão feita por você*) pode ser lido como um dispositivo, dada a sua capacidade de mobilizar a participação ativa de pessoas e o compartilhamento de ideias bilaterais. Como um ambiente que comporta conteúdos audiovisuais feitos pelos próprios usuários, ele é uma plataforma que agrupa interação e autoria (BURGESS, 2009). Muito usado como consulta para informação e pesquisa, o YouTube pode estar presente, na sala de aula, como uma plataforma de criação de conteúdos sobre Arte e identidade produzidos pelos aprendizes.

O celular, atualmente, abarca outras funcionalidades para além das funções comunicativas. Essas novas funções podem contribuir para um trabalho de conhecimento e criação em Arte dentro e fora da sala de aula. Com recursos de câmera – produção e edição de imagens – e sua capacidade de estar conectado em redes – *wi-fi*, *bluetooth* –, ele se configura como um dispositivo móvel com potência de “invenção” de imagens, que levam alunos ao diálogo com e para fora da escola, além de proporcionar a construção de outro olhar sobre o seu lugar de vivência e a sua subjetividade. É importante sublinhar que na maioria das escolas públicas não existe a presença de computadores para formação no mundo digital e informational dos alunos. Isso não significa dizer, contudo, que os alunos não possuam conhecimentos e habilidades referentes à cultura digital. Como *nativos digitais* (PRENSKY, 2001), as suas principais vivências de virtualização se dão através do celular.

Tal como o computador, o celular do tipo smartphone tem programas e aplicativos que permitem essa experiência da virtualização. Aplicativos de interação e comunicação que são

acessados pelo computador – YouTube, Facebook, WhatsApp e Instagram⁹ – são largamente usados pelos alunos através do celular. Assim, os símbolos e signos visuais de interação constantes nesses aplicativos – *likes*, *emojis*, *hashtags* – podem servir como dispositivo para a criação artística do *flipbook*, por exemplo.

É válido lembrar que essa experiência de virtualização através de aplicativos de redes sociais usados pelos alunos integram uma indústria tecnológica cujo fim é permitir acesso gratuito às redes ao tempo que fornecem os dados dos usuários às empresas como também publicam seus anúncios. Mas como lembra Nelson Pretto (2011, p. 110-111), as conexões em redes e todo sistema tecnológico que a englobam são “constituidores de cultura” e por isso faz-se necessário pensar educação, cultura e tecnologia de forma articulada e crítica.

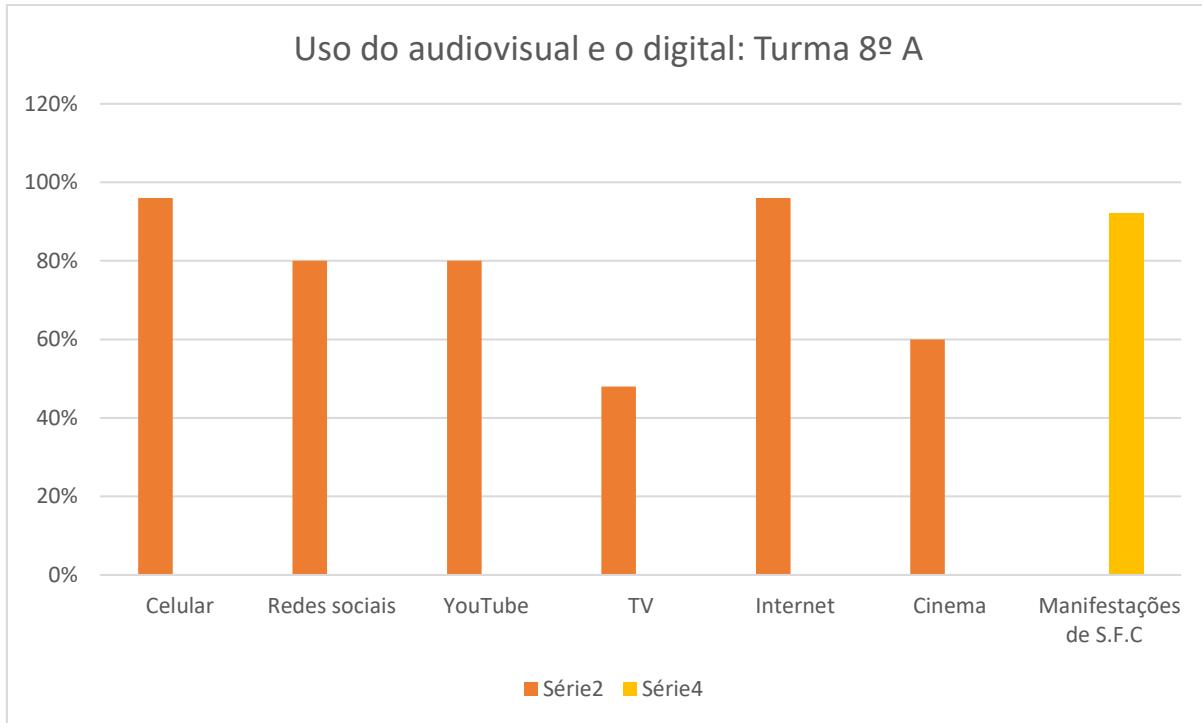
Através do celular, por exemplo, é possível convergir o fazer manual e o fazer digital em Arte, pensando a realidade dentro e fora da escola e as possibilidades de construções subjetivas e indenitárias dos educandos. “Se continuarmos com nosso exemplo, celulares passam a fazer arte, conectar manifestantes, estabelecer relações pessoais randômicas e não roteirizadas” (MIGLIORIN, 2015, p. 83).

2.1.1 Um novo olhar para a Identidade Cultural em São Francisco do Conde: criação dentro e fora da escola a partir do audiovisual e o digital

Como bem já apontado, o audiovisual e o digital podem ser adotados nas atividades escolares em todas as abordagens rumo ao conhecimento, inclusive como uma plataforma de criação de conteúdos sobre Arte e identidade produzida pelos aprendizes. Assim entendendo, na atividade diagnóstica, já referida, feita com a citada turma – afim de diagnosticar a presença dessas tecnologias na vida deles – destacamos abaixo, na Figura 7, a presença da visualidade audiovisual e digital dos alunos.

Figura 7 – Uso do audiovisual e o digital: Turma 8º A

⁹ Os dois últimos, inclusive, foram pensados prioritariamente para o próprio smartphone. Suas versões para computadores não são tão populares quanto as dos dispositivos móveis.



Fonte: Elaborado pela autora.

Diante desses resultados, constatamos que a maioria da classe possui aparelho celular (96%), usado na maior parte das vezes para acessar redes sociais e, dentre elas, a de maior uso é do YouTube. O acesso à internet se dá na residência, mas não ficou claro se via *wi-fi* ou dados móveis.

No que diz respeito ao acesso ao audiovisual, menos de 50% consomem TV e pouco mais da metade da turma já foi ao cinema pelo menos uma vez. Ressaltamos que no município não há salas de cinema e o contato dos alunos com esta linguagem se dá em cidades circunvizinhas e pela televisão. No que tange ao conhecimento sobre a existência das manifestações culturais de São Francisco do Conde, a grande maioria (92 %) afirmou conhecer.

Percebemos, então, que o repertório imagético dos alunos dentro e fora da escola tem a presença do audiovisual e do digital. A maioria tem conhecimento sobre as manifestações culturais da cidade, mas ainda não as agregavam à percepção cultural e identitária. Mediante tais constatações, questionamos: qual linguagem e metodologia e quais procedimentos e recursos possibilitaram a ampliação do olhar dos alunos de São Francisco do Conde para a construção de suas identidades culturais? Juntamente, o audiovisual, o digital e o smartphone conduziram a criação, a fruição e a reflexão nesse processo.

Com a criação de *flipbooks*, houve um diálogo com o universo digital e o cultural. A partir dessa técnica, os alunos mantiveram contato com este fazer manual de pré-cinema,

utilizando como referência signos visuais do aplicativo de celular WhatsApp (*emojis*) e, posteriormente, imagens de manifestações culturais da cidade: As Paparutas, Capabode, Lindroamor e Mandús. Ao fim, construíram um vídeo tutorial na linguagem de youtubers¹⁰, intitulado *Tutorial Flipbook: Manifestações Culturais de São Francisco do Conde*, ensinando a construção desse objeto com a temática das manifestações culturais mencionadas.

Na produção de um outro trabalho, *Youtubers Cruz Comunidade: Manifestações culturais de São Francisco do Conde*, os alunos construíram vídeos sobre a cultura local. Na linguagem também de youtubers, eles desenvolveram, de forma individual e coletiva, todo o processo audiovisual (roteiro, produção, edição) sobre as referências culturais da cidade. Por fim, utilizaram plataforma digitais – WhatsApp e YouTube – para compartilhar as criações e a experiência com os trabalhos. Tanto o tutorial de *flipbooks* sobre as manifestações culturais bem como os vídeos *Youtubers Cruz Comunidade* foram desenvolvidos com o celular. Nessa dinâmica, um fato interessante foi o desenvolvimento de um trabalho num formato televisivo, realizado por uma das equipes. Com cortes, enquadramentos e representação de profissionais de um programa de notícia e entretenimento, os alunos apresentaram as manifestações da cidade sob uma narrativa que mesclou ficção e realidade, embora a circulação do material tenha se dado pelo YouTube.

Nas criações com o YouTube e com o uso dos seus próprios celulares, os alunos foram sensibilizados a perceber, no campo estético e cultural, as manifestações de São Francisco do Conde, despertando um novo olhar sobre as mesmas, conforme relatos¹¹ abaixo.

“Antes eu não me dedicava muito à cultura da minha cidade, mas depois do vídeo que eu fiz, eu passei a gostar mais e peguei amor” (G. S., 14).

“Foi uma experiência diferente, não tinha feito um trabalho desse antes, eu enxergo uma cultura muito rica, eu enxergo com mais clareza as culturas e os costumes da minha cidade”. (L. C, 8º ano, 14 anos).

Foi muito legal, porque eu e meu grupo falamos um pouco sobre as manifestações culturais de São Francisco do Conde e também contamos algumas histórias sobre a cidade. (I. O., 14).

Sinceramente professora, eu não vou mentir, não fez muita diferença pra mim não. (R. S, 14).

¹⁰ Youtuber é um sujeito anônimo (no sentido de que não tem presença midiática nos meios de comunicação de massa) que se apropria de informações da mídia e as repassa para um grupo de sujeitos conectados a ele por meio do YouTube, de acordo com critérios de relevância estabelecidos no perfil de seu canal.

¹¹ Relatos obtidos através de diálogo no aplicativo WhatsApp com os alunos em 2019.

Com base nos relatos acima e em todo o processo do trabalho, compreendemos que houve uma ampliação do olhar dos alunos sobre suas constituições indenitárias e que este processo se dá em contínua construção.

2.2 IMAGENS E IMAGINÁRIO NO AUDIOVISUAL: PERSPECTIVAS HUMANÍSTICAS

Ao longo de três anos de docência na rede de ensino em São Francisco do Conde, foi possível perceber alguns traços no imaginário sobre cultura e identidade dos educandos. Ao apresentar um vídeo sobre As Paparutas (2007), os alunos assim comentaram, pejorativamente: *Isso é macumba, professora*. Numa outra aula, lhes foi mostrado a obra *A negra* (1923), de Tarsila do Amaral. Alguns discentes usaram termos como “feia” para se referir à imagem. Quando apresentados à obra *Meisje met de parel* (1665) (Moça com o brinco de pérola), de Johannes Vermeer, não houve percepções semelhantes às comentadas anteriormente.

Tais percepções, somadas à resposta dos alunos sobre a existência da cultura de São Francisco do Conde, já mencionada – “NADA” –, levam a pensar: como a Arte, através do audiovisual, pode construir um outro imaginário a partir de imagens dentro e fora da sala de aula? Santaella (2012, p.12, grifo nosso) pensa a imagem como um duplo, “pois ela reproduz características reconhecíveis de algo visível [...] e que se assemelham àquilo (objetos, pessoas) que representam. Migliorin (2015), por sua vez, entende a *produção da imagem* enquanto uma *construção* que dialoga com a realidade e simultaneamente é capaz de *inventar* outras realidades.

Como *representação* de algo reconhecível ou *construção e invenção*, faz-se necessário pensar os aspectos humanos e reflexivos da imagem no fazer pedagógico. Para tanto, Migliorin (2015) trabalha as dimensões estético-políticas e éticas da imagem produzidas dentro e para além da escola, usando o cinema como metodologia. Este autor pensa o audiovisual como uma experiência de produção de imagens com reflexões sobre questões éticas, estéticas, políticas e humanas dentro e fora da escola. Os aspectos estéticos, nessa proposta, se dá quando os alunos experimentam os elementos compositivos do cinema (enquadramento, ritmo, luz) para produção de imagens. Os aspectos políticos construídos por ele são fundamentados em noções dos direitos humanos (igualdade, democracia, diferença), uma vez que compreendem a imagem como uma opção de mundo e de intervenção no mundo.

No trabalho em análise, a produção de imagem aconteceu a partir do formato e da linguagem da plataforma digital YouTube. Os aprendizes exerciam democraticamente escolhas

técnicas (produção, roteiro, edição) e estéticas (enquadramento, foco, luz). Também tinham autonomia para desenvolver os trabalhos em grupo ou de forma individual e tinham suas escolhas respeitadas em participar ou não da atividade, além de compartilhar (ou não) suas produções nas redes sociais. Conforme Iavelberg (2003, p. 2), “os alunos devem aprender por interesse e curiosidade”. A autora vai além ao acrescentar que o gosto por aprender arte depende também da qualidade da mediação que o professor alcança entre os aprendizes e a Arte.

O aspecto político proposto nesse trabalho também se dá pela escolha das visualidades das Paparutas, do Lindroamor, do Mandus e do Capabode; vislumbra-se, igualmente, na presença do poeta e artista plástico Marcio Salustiano dentro da escola, sujeitos negros e negras que manifestam cultura em São Francisco do Conde, passando a ocupar o espaço da escola e, assim, um outro imaginário dos alunos sobre essas referências culturais. A linguagem audiovisual, no seu desdobramento digital, também se insere na dimensão estética-política do trabalho. A opção pela linguagem passa pelo entendimento de que dela provém o repertório imagético pelo qual os alunos dialogam e constroem relações internas e externas à escola.

O aspecto ético pensado por Migliorin (2015) propõe que a relação entre o cinema e a educação seja um processo dialógico e horizontal, dotando o aluno de liberdade e pondo-o no centro do percurso de criação. Assim, o autor toma como premissa a ideia de que “todo estudante é capaz de fazer cinema [...], de atuar criativa e criticamente com a câmera [...] e de receber e de inventar um mundo” (MIGLIORIN, 2015, p.12). Ou seja: todo o estudante é capaz de perceber a realidade e simultaneamente intervir com a criação em audiovisual na mesma.

Nesse sentido, o trabalho em análise colocou discentes e docente numa relação horizontal e de mútua aprendizagem. Percebendo as habilidades com as ferramentas digitais dos alunos. Em diversas etapas do processo criativo, era a eles solicitado sugestões de programas e aplicativos que permitissem as criações e problematizações em grupo a respeito desse conhecimento trazido por eles, situando-o no campo da Arte.

Dentre os processos metodológicos, Migliorin (2015) traz também o que ele chama de *dispositivos*. Os dispositivos são práticas capazes de disparar reflexões sobre o aspecto técnico, sensível e ético da produção em audiovisual, além de questões que envolvam a dimensão humana, educacional e a relação com o outro. Ele aponta, também, para a ideia de que esses dispositivos precisam ser capazes de criar *conexões* com o universo dos alunos e o seu entorno.

Dessa forma, o aparelho celular do tipo smartphone foi o dispositivo que possibilitou percorrer essas dimensões no trabalho em questão. Ele se apresentou não só como um recurso didático, mas também como um disparador capaz de promover o pensamento artístico, a fruição

de imagens, a sensibilização estética e a sensibilização humana, promovendo a conexão entre alunos, professores, escola e comunidade.

O smartphone enquanto materialidade foi fundamental para a criação e aprendizagem dentro da realidade escolar e cotidiana dos alunos. McLuhan (2007, apud FABRÍCIO; GOMES; LOPES, 2011, p. 81) diz que “o meio é a mensagem”; assim, o uso do celular como meio e suporte de criação amplia a percepção das relações que este aparato tecnológico produz no contexto pedagógico e artístico.

Pode-se dizer que o imaginário dos discentes bem como sua identidade estão em contínua construção (HALL, 2006). Portanto, às imagens produzidas e fruídas dentro da escola precisa ser direcionada uma compreensão estético-política e ética para não reforçar estereótipos e hierarquias relativos ao conhecimento em Arte. Para tanto, o ensino em Arte necessita problematizar a homogeneidade de códigos culturais e promover visibilidade a conhecimentos “histórico e politicamente marginalizados”, construindo, assim, um ensino\aprendizagem múltiplo e com abertura à decolonialidade (ALCANTARA, 2018, p.1).

Neste sentido, é urgente contemplar as distintas culturas, sobretudo a local, ressaltando a contextualização com recorte étnico e histórico, a depender da conjuntura. Como bem lembra Iavelberg (2003, p. 3), “a ética na didática da Arte é imprescindível para consolidar no aluno o gosto por aprender como um sujeito autônomo, com uma postura solidária com seus pares e com o patrimônio cultural”. É nesse sentido que discutiremos, a seguir, sobre a postura do docente frente às novas tecnologias e sobre alguns direcionamentos rumo a uma conexão à realidade virtual de aprendizagem dos alunos.

3 PRODUÇÃO DE IMAGENS, AUTORIA E IDENTIDADE CULTURAL

“Ágil” e “aleatoriedade”, Prensky (2001) diz que a maneira de aprendizagem do aluno atual não dialoga mais com as metodologias de ensino ainda constante nas escolas. Esse “hiato” ocorre muito em função da familiaridade dos alunos – os *nativos digitais* – com o universo digital e da resistência dos professores – os *imigrantes digitais* – frente às novas tecnologias. Essa inclusão de repertórios digitais exige da escola pensar novas metodologias e novos conteúdos (PRENSKY, 2001). Nesse sentido, cabe refletir sobre como o professor, imigrante digital, pode se conectar à realidade virtual de aprendizagem dos alunos.

Demo (2012) apresenta a noção de *autoria* como alternativa de promoção de “aprendizagens” e de contribuição das tecnologias à educação do século XXI. Ele caracteriza a autoria em ambiente virtual através da criação de conteúdo autônomo e flexível. É também

uma produção que “cultiva o estilo próprio” de cada pessoa na colaboração de conteúdo individual e coletivo. O pesquisador cita as plataformas web 2.0 (YouTube, Wikis, Blogs) como ambientes que promovem aprendizagem a partir da autoria. Com elas, é possível desenvolver um ambiente de aprendizagem produtivo, democrático e qualitativo.

De acordo com esse autor, na educação, a autoria ocorreria através da participação ativa dos alunos e se daria pela contemplação, dentro da escola, do conhecimento construídos pelos eles em meio tecnológico e virtual. É uma alternativa de aprendizagem em que o aluno é autor de conteúdo, com seu conhecimento sendo legitimado pela postura pedagógica do professor compromissado em construir uma educação aberta, flexível e democrática. Sendo assim, indagamos: como a produção de imagens, enquanto criação/intervenção em diálogo com a noção de autoria, contribui dentro da escola para a ampliação do olhar dos alunos referente à construção de suas identidades culturais?

Hall (2006) comprehende a identidade cultural como um processo fluido, flexível e aberto. Sua compreensão deriva da noção da pós-modernidade, processo decorrente da globalização. Essa construção identitária é formada por diferentes identidades articuladas; assim, a identidade cultural passa a ser constituída e pensada para além das referências de pertencimento nacional – memórias, histórias, mitos fundadores –, abrangendo também outras categorias, tais como gênero, raça, etnia, sexualidade, nacionalidade, o local e o global.

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidade” objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. (HALL, 2006, p. 12).

Na escola, a produção de imagens alinhadas à autoria como uma *metodologia de aprendizagem* pode contribuir significativamente para a ampliação do olhar dos educandos para sua identidade. Ao produzir imagens com a autoria que as plataformas digitais permitem (como o YouTube, por exemplo), os educandos criam seus próprios repertórios visuais.

Com a autoria como metodologia de aprendizagem, eles podem protagonizar a construção de referenciais didáticos em Arte sobre suas cidades – muito ausente nas escolas públicas – e produzir suas próprias representações de identidade sobre as manifestações culturais da cidade. Como observa Iavelberg (2003, p. 3): “quando o aluno fala, escreve sobre Arte ou faz seus trabalhos artísticos, realiza gestos de autoria, com marca pessoal”.

A partir do pensamento de Hall (2006), compreendemos a construção da identidade cultural dos educandos de São Francisco do Conde na sua configuração contemporânea. Isso significa dizer que há uma construção identitária móvel entre o coletivo e o subjetivo, entre o local e o global, entre o convencional e o digital, e entre o real e o virtual. Sua construção cultural transita com distintas significações entre as culturas populares, tradicionais e as culturas midiáticas, esta última, substancialmente, presente no imaginário dos alunos em função da *virtualização* na palma de suas mãos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o exposto, percebemos que a criação em Arte foi capaz de sensibilizar a visão dos alunos no campo estético e cultural, despertando, assim, um outro olhar sobre a construção de suas identidades. Notamos, de igual maneira, que com o uso da linguagem audiovisual e suas interconexões com o digital foi possível ampliar as percepções dos educandos a respeito das referências culturais de São Francisco do Conde. A ampliação deste olhar foi potencializada em função do uso do universo digital para a criação, leitura e interpretação das manifestações culturais da cidade. Isso significa dizer que ter feito uso das possibilidades artísticas do repertório visual e material dos alunos – YouTube e celular do tipo smartphone – nos permitiu sensibilizar o alunado para a assimilação da cultura do município em suas construções indenitárias. Dessa forma, cabe sempre pensar a utilização de outros instrumentos no fazer pedagógico bem como para a sua importância na valorização das formas contemporâneas de aprendizagem dos discentes dentro e fora da escola.

Considerando as crenças religiosas majoritárias na cidade, a concepção dos educandos sobre a estética e os aspectos de religiosidades de matrizes africanas, somados ao lugar simbólico social (PAULINO, 2019) que os protagonistas das manifestações culturais de São Francisco do Conde – sujeitos negros e negras – ocupam historicamente, além de uma certa parcela de contribuição da escola e da própria Arte nessas concepções, podemos inferir que tais fatores resultavam nesta considerável resistência dos alunos de São Francisco do Conde no reconhecimento das expressões culturais da cidade em suas identidades.

Segundo Barbosa (2014, p.34), “[...] Para o povo, o candomblé, o carnaval, o bumba-meu-boi e a sonegação de códigos eruditos de Arte [...]. As massas têm direito a sua própria cultura e também a cultura da elite”. Diríamos que, em São Francisco do Conde, o movimento seria o inverso: é preciso aproximar cada vez mais os alunos dos códigos culturais do “povo”

no intuito de construir um ensino de Arte nos caminhos da decolonialidade e, efetivamente, multicultural e intercultural.

Neste sentido, foi fundamental a presença das visualidades das Paparutas, do Lindroamor, dos Capabodes e dos Mandús. É preciso ampliar, igualmente, a presença nas escolas das representações visuais de Rosana Paulino, Renata Felinto, Rubem Valentim, Mestre Didi, Mestre Vitalino, Maria Auxiliadora e Mestre Valentim¹², pois muito da nossa identidade é constituída pela visualidade. Portanto, acreditamos que incluir códigos culturais populares e negros (com igual espaço para referências indígenas) na mesma proporção de matrizes estéticas branco-eurocêntricas no currículo e em materiais didáticos pode ser um dos caminhos para colaborar com a ampliação de referências culturais e indenitárias dentro da escola e fora da escola.

Contextualizar a criação artística é situá-la no tempo e no espaço abarcando as questões políticas, históricas, geográficas, sociais e culturais. Em São Francisco do Conde, a contextualização precisa estar fincada nesses campos, mas com significativa atenção às questões étnicas e culturais. Isso quer dizer que o ensino no município precisa contemplar mais códigos culturais populares, negros e do Recôncavo Baiano.

Desta forma, é imprescindível a presença de outros repertórios visuais dentro da escola para que os alunos se reconheçam histórico, cultural e etnicamente, construindo, assim, sua identidade cultural, híbrida e fluida, com códigos estéticos culturais para além daqueles hegemonicamente contemplados.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Celina Nunes de. O Decolonial na pesquisa em artes no Brasil. **SciELO em Perspectiva**. Disponível em: <<https://humanas.blog.scielo.org/blog/2018/10/23/o-decolonial-na-pesquisa-em-artes-no-brasil/>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

AMARAL. Tarsila do. A negra. 1923. Disponível em: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=330&evento=1>. Acesso em: maio, nov. 2019.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino de Arte**: anos oitenta e novos tempos. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BOTELHO, Barreto Hellen. **Capabode, mandú e amigo-folhagem**: performances negras nos carnavales de São Francisco do Conde/BA no tempo presente. Projeto de pesquisa (Bacharelado em Humanidades) – Instituto de Humanidades e Letras da Universidade da Integração Internacional Afro-brasileira, São Francisco do Conde, BA, 2019.

¹² Artistas que se inserem em diferentes modalidades do universo artístico negro brasileiro.

BRASIL, LEI N° 13.278, DE 2 DE MAIO DE 2016. Altera o § 6º do art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que fixa as diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino da arte. Brasília, 2 de maio de 2016; 195º da Independência e 128º da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2016/lei/l13278.htm. Acesso em: maio, 2020.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea, uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CORRÊA, Cyntia Harumy Watanabe. Comunidades virtuais gerando identidades na Sociedade em Rede. **Ciberlegenda**, Niterói, RJ, v. 13, n. 1, 2004. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36730/21307>> Acesso em: 25 abr. 2020.

DANTAS, Tiago. “Youtube”. **Brasil Escola**, 2020. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

DEMO, Pedro. **TICs na Educação**. Disponível em: <<http://pedrodemo.blogspot.com/2012/04/tics-e-educacao.html>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

ESPÍRITO SANTO, José Jorge do. **São Francisco do Conde**: resgate de uma riqueza cultural. São Francisco do Conde, BA: Manual Informática, 1998.

FABRÍCIO, Hivo Maurício Navarro; GOMES, Rogério Zanetti; LOPES, Marcelo Silvio. Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis). **Visualidades**, Goiânia, v. 9, n. 1, p. 77-91, jan./jun. 2011.

FERREIRA, Ayson Heráclito Novato; MARTINEZ, Violeta. Grupo Mandú Performanceart: uma experiência de intercâmbios estéticos. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS “ENTRE TERRITÓRIOS”, 19., 2010, Cachoeira, BA. **Anais [...] Cachoeira**, BA: ANPAP, 2010. p. 1068-1080.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação**: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

GÓES, Jorge Amorim Joildon. **Visualidades x identidades**: aprender a ver para ser, estar e conviver no mundo. 2016. Relatório do plano de Ação (Mestrado Profissional em Artes) – Instituto Humanidades e Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 ed. Rio de janeiro: DP&A, 2006.

IAVELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte**: sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed Editora, 2003.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **São Francisco do Conde**. 2010. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ba/sao-francisco-do-conde/panorama>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MIGLIORIN, Cezar. **Inevitavelmente cinema**: educação, política e mafuá. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

PAULINO, Rosana. Entrevista. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, n. 37, p. 9-41, mar. 2019.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. **NCB University Press**, v. 9, n. 5, out. 2001.

PRETTO, Nelson de Luca. O desafio de educar na era digital: educações. **Revista Portuguesa de Educação**, vol. 24, núm. 1, 2011, pp. 95-118 Universidade do Minho. Disponível em <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37421276005>>. Acesso em 28 out.2020.

RAMOS, Lázaro. **Na minha pele**. Rio de Janeiro: Editora: Objetiva, 2017.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANSONE, Livio. Desigualdades duráveis, relações raciais e modernidades no Recôncavo: o caso de São Francisco do Conde. **Revista USP**, São Paulo, n. 68, p. 234-251, dez. 2005/fev. 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Como eu ensino**: leitura de imagens. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SANTOS, Fernanda Isabella. **Softwares de edição audiovisual Gimp e estúdio Stop motion no ensino/aprendizagem de cinema e de cinema de animação nos anos finais do ensino fundamental**. 2016. Proposta pedagógica (Mestrado Profissional em Artes) – Escola de belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

VERMEER, Johannes. **Meisje met de parel**. 1665. Disponível em: Acesso em: nov. 2019. <https://www.culturagenial.com/quadro-moca-com-brinco-de-perola/>.

Sites

<http://www.unilab.edu.br/>

Vídeo sobre As Paparutas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fJihY8ZSo1I>. Acesso em: 10 de ago. 2020.

<http://gshow.globo.com/Rede-Bahia/conexao-bahia/videos/t/videos/v/o-vumbora-vai-ate-a-ilha-do-paty-conhecer-a-tradicao-das-paparutas/6921282/>