



EPEPE
ENCONTRO DE PESQUISA
EDUCACIONAL
EM PERNAMBUCO

Educação e Desenvolvimento
na Perspectiva do Direito à Educação

10 - EDUCAÇÃO E SUAS TECNOLOGIAS

Pixilation: Personificação da imagem - Reflexões sobre as oficinas de animação do Pro-i Digital como processo colaborativo

Hayanna Karla Saldanha Lima Pinto
Artur Vicente Bezerra Ferreira da Silva
Raissa Saldanha Lima Pinto

RESUMO

Este artigo tem por objetivo analisar as oficinas de animação experienciadas durante o ano de 2013 e, de maneira análoga, relacionar a feitura das modificações metodológicas, as potencialidades de abordar a animação em sala de aula e a nova modalidade de animação optada - *Pixilation* - permitindo assim, não só a concretização com êxito, mas a dinamicidade da oficina. A oficina de animação é uma das oficinas oferecidas pelo Programa de extensão da Universidade Federal de Pernambuco, Pro-I Digital: Espaço de criação para inclusão digital de jovens da periferia de Recife, Olinda e Caruaru, que atua através de intervenções que instigam a crítica sobre os meios de consumos tecnológicos. Os jovens participantes da oficina apresentaram-se participativos, havendo também uma modificação nesta participação, pois obtivemos não só o jovem animador, mas o jovem-intérprete, o jovem-imagem.

Palavras-chaves: Pixilation; Imagem; Oficina de Animação; Mídia.

Introdução

Há uma força primitiva criadora que faz a humanidade se reinventar a cada período de dificuldade, com problemas globais nos reinventamos a cada dia. O avanço tecnológico é um fato, as tecnologias já fazem parte de nossa cultura, transformam e são transformadas pela sociedade atuando de forma interdependente; estão presentes em o nosso dia a dia, criando novos hábitos, novas rotinas, novas interpretações e percepções. Neste contexto, a tecnologia atua como produção de culturas, proporciona relações, trocas, que intuitivamente se reinventam, sendo uma fonte inexaurível do novo. Contudo, a tecnologia mesmo que atuando como vetor destas relações

e comunicações é igualmente mediada pelos atores/usuários que a determinam, (re)significam e modificam de acordo com seu contexto sócio-cultural.

Mediante esses fatos a ascensão das tecnologias possui certos entraves, dentre eles as adequações e o uso deste novo olhar em sala de aula. O ambiente escolar (analógico) é díspare com o contexto social da cultura juvenil (digital). Entramos em um ponto-chave, pois é onde nossos(as) sujeitos(as) participantes das oficinas se encontram. Nas experiências das oficinas, recebemos jovens que possuem instrumentalização dos aparatos tecnológicos, possuem a vida tecnologicada, são atuantes nas redes sociais (a maioria já possuía conta de *emails*, *facebook*, *orkut*, acessava *youtube* com frequência), e por sua vez, essas atividades não eram todas voltadas para pesquisas escolares. Mesmo que ativos, este uso era resumido como usuário e não produtor de conteúdos. Estimular e debater sobre a produção de forma crítica é um ponto comum nas oficinas realizadas pelo Pro-i Digital, apontando possibilidades de criação em rede. As oficinas realizadas pelo programa funcionam de forma extracurricular nas escolas, entretanto participam de eventos acadêmicos, incentivando assim o uso das tecnologias em sala de aula. Salientamos que não é um mero acesso ao equipamento que garantirá a inclusão digital dos jovens, assim como as oito horas (o formato mínimo) de uma oficina, entretanto ao participar das oficinas, o jovem estreiar-se em meio digital como um produtor e crítico dos conteúdos disponíveis em rede. A inclusão digital será feita quando houver uma apropriação dos meios digitais, contextualização, re-significação e produção para retro-alimentação e compartilhamento da rede por parte dos jovens.

Especificamente a oficina de animação debruça sobre a utilização da imagem e interpretação de animações como estímulo inicial para o debate, na feitura e visibilidade em sala de aula. Contudo, os conteúdos produzidos são direcionados a quem participa; para serem os atores/autores de suas histórias, não é obrigado a utilizar conteúdos curriculares, mas sim a significação e reflexão do sujeito como um produtor no ciberespaço. Diferentemente de alguns termos utilizados como lousa ilustrada, recurso para aula, as oficinas de maneira geral fluem não só como linguagem em meio digital, mas como expressão da criticidade do jovem produtor.

Porém, para o formato da oficina chegar neste ponto, passou por um processo de experimentação e aprendizado por parte dos eicineiros. De acordo com as experiências vividas, notamos um certo bloqueio no desenho ou na modelagem (*stopmotion* com massinha de modelar), por isso começamos a utilizar a modalidade do *Pixilation*. Nesta modalidade,

indivíduos são fotografados várias vezes e por meio de edição as imagens são aglutinadas temporalmente, formando assim uma animação. Durante as oficinas do ano de 2013, que serão relatadas neste artigo, ao utilizamos a modalidade de recortes ou desenhos, havia o receio do desenho figurativo, com a mudança para a modalidade do *Pixilation* houve um crescimento não só no tempo das animações, mas também em seu conteúdo. Tornando, além de mais acessível, mais viável e prática a feitura de uma animação.

Animação e suas potencialidades

Animação é uma técnica que causa ilusão de movimento ao sobrepor imagens rapidamente. A busca pelo movimento é tão antigo quanto a linguagem; tal busca gerou vários dispositivos semelhantes em várias partes do mundo no século XVII que se influenciaram mutuamente. A partir disso pode-se dizer que a animação é uma grande criação coletiva fruto do ímpeto de descoberta. Antes o cinema e a animação se separaram e se desenvolveram ao longo do século como mídias irmãs que trabalham com a variação de tempo. Hoje podem não ser mais gravados no cinetoscópio para ser exibido no teatrógrafo, mas o nosso aparelho biológico (nossos olhos são apenas transmissores, o nosso cérebro instantaneamente inverte e une as imagens em um movimento contínuo) continua executando a mesma função que à época da sua invenção. Esta função humana McCloud (2005) chama de Conclusão: a partir de partes se infere o todo. Tudo parte da imagem e da leitura propiciada por ela mesma.

A linguagem é um recurso de comunicação próprio do homem, que evoluiu desde sua forma auditiva, pura e primitiva, até a capacidade de escrever. A mesma evolução deve ocorrer com todas as capacidades humanas envolvidas na pré-visualização, da simples fabricação de ferramentas e dos ofícios até a criação de símbolos, e , finalmente à criação de imagens, do passado uma prerrogativa exclusiva do artista talentoso e instruído, mas hoje, graças as incríveis possibilidades da câmera, uma opção para qualquer pessoa interessada em aprender um reduzido numero de regras mecânicas (DONDIS 2003, p. 02).

Então, temos atualmente a animação não só como linguagem através da imagem, mas também como mídia podendo assim aplicá-la como proposta pedagógica. É nesse sentido que o Programa de Extensão Pro-i Digital atua com possibilidades de produções e compartilhamento

para a expressão do jovem, proporcionando assim durante a oficina de animação a reflexão do sujeito sobre as novas tecnologias.

Um novo pensar contemporâneo na arte consiste na inter-relação de diversas convergências entre subjetivo, sociedade, signos, tecnologia, cultura e tantos outros que fomentam estruturas arte/educativas contemporâneas. Lúcia Gouveia Pimentel, em seu texto *Formação de Professor@s*, reflete sobre a necessidade da apropriação dos meios tecnológicos, tanto na produção artística quanto como instrumento de aprendizado na arte. Em consonância com a sociedade, a arte se encontra cada vez mais tecnologizada se faz imprescindível um pensar tecnológico, crítico e produtivo em sala de aula ou no uso do professores e/ou professoras.

(...) professor@s e alun@s desenvolverem sua capacidade de pensar, fazer e ensinar arte em uma via contemporânea, representando um componente importante na vida de quem aprende/ensina, uma vez que abre uma gama de possibilidades de conhecimento e expressão (PIMENTEL, 2007, p. 292).

Ana Mae Barbosa, um dos maiores nomes da arte/educação no Brasil, apresenta discussões sobre o papel do educador no ensino de artes e tece críticas embasadas sobre o sistema e a desvalorização em meios culturais e artísticos. Esta autora reflete sobre a utilização das novas tecnologias na divulgação de arte, tanto em suas vantagens quanto desvantagens além de princípios operacionais. Contudo, Ana Mae Barbosa salienta a importância de o profissional aprender a manusear essas novas tecnologias em sala de aula e utilizá-las na produção cultural, construindo assim, valores às artes tecnologizadas, ampliando os limites de seu uso, conscientizando sobre esse relacionamento entre tecnologia e processo criador não só em sua utilização operacional.

Para o aprofundamento sobre este assunto, Duarte Jr. identifica dicotomias sutis entre o comunicar e o sentir/expressar. Segundo o autor, para uma mensagem ser enviada seguindo os conceitos da comunicação/informação, esta mensagem teria que fazer um sentido concreto, limitando suas dubiedades de significados; já o se expressar, seria a tentativa de transformar sentimentos e sensações (o sentir) em imagens e/ou palavras, consolidando assim uma produção de figuras de linguagens, poesias, músicas, e se estiverem de formas imagéticas, pinturas, instalações, entre tantos outros, por fim, a expressão artística.

Nara Cristina Santos sustenta a confluência entre a arte, a técnica e a tecnologia; segundo ela, “não é a tecnologia, e sim as associações que fazemos com ela que determinam seu potencial

criativo”. Ela, ao continuar sua afirmação, cita Maturana (2001, p. 157) sobre as tecnologias e suas operações, que na realidade correspondem primordialmente às ações humanas, na qual é praticado como ser humano.

Do ponto de vista educacional, as oficinas ministradas nos fizeram experienciar as diversas aplicações da animação na sala de aula, desde a pré até a pós-produção. De um ponto de vista superficial, os temas que podemos abordar na animação são infinitos; pedagogos e professores que participaram de nossas oficinas se empolgaram e comentaram que viriam a usar em aula, aplicada aos conteúdos de suas respectivas disciplinas, objetivando um aprendizado dinâmico e completo; isto está intrinsecamente ligado à essência da Arte/educação: busca de novos métodos de ensinar e aprender arte (FERRAZ; FUSARI, 2009), só que, no caso, expandido a mais campos.

Analisando mais minuciosamente, encontramos já no processo inicial, os elementos aplicáveis às práticas pedagógicas; verificamos que os debates dos quais se extraem as ideias para se criar a história, conduz à uma forte auto-reflexão dos grupos e/ou indivíduos, que, segundo Scholze (2007 p. 62), “faz parte da condição humana, nos permitindo uma autorreinvenção constante, através da linguagem”, linguagem essa que exige um trabalho de lógica e boa argumentação dos alunos, sendo aí essenciais a coerência e coesão, tanto oral quanto escrita.

Durante a produção nos deparamos com o exercício do lúdico e da criatividade, afinal, não podemos esquecer, não estamos só trabalhando com desenho, massa de modelar, giz de cera. A animação como linguagem e mídia pode se tornar mais simples, com várias potencialidades para o profissional da educação trabalhar em sala de aula. A oficina de animação possui um caráter interacionista; estimula a aprendizagem colaborativa, a leitura de imagem, transdisciplinaridade, transformação de tipos textuais em conteúdos imagéticos e midiáticos. Ela também é feita em construção aberta, criação contínua, possibilitando a interação entre autores/atores/intérpretes, pesquisa colaborativa, a reflexão sobre o olhar sequencial, tornando-se assim, uma criação de forma lúdica com experiência apreciativa.

Pixilation: o ser imagem para o outro

Segundo o Animamundi, ao contrário do que pode-se pensar a palavra *pixilation* não deriva da palavra *pixel*, mas sim, *pixilate* que significa “enfeitiçar”. *Pixilation*, como já proferido, é também uma variante do *stopmotion* (animação feita por fotografias, ou elaboração *frame a frame*) e passa por todos os processos de roteirização, elaboração dos personagens, cenário, captura das fotos, edição e finalização. Por conseguinte, a técnica do *Pixilation*, como já explicitado, resulta na captura de fotos (como todo *stopmotion*) mas, no lugar de *frames* construídos de desenhos e massinhas, esta modalidade utiliza o recurso de pessoas ou objetos, tornando o autor ator/personagem de uma narrativa construída colaborativamente. É este o seu diferencial e seu potencial didático, o participante além de autor, experiencia também ser ator, ser imagem.

Segundo França (2006), “ser imagem para o outro” é se tornar perceptível como uma nova modalidade do ser, um modo de perceber a si próprio e o olhar que o outro proporciona de nós mesmos. Ainda com França, a autora reflete sobre o quão naturalmente que estamos enredados em narrativas, informações, visibilidades e imagens que constituem o nosso cotidiano. E isto é o *Ser imagem para o outro*, como afirma, “incluir o outro, que de espectador coletivo das imagens, se torna uma espécie de testemunha individual das webcams, televisões, celulares, micro-câmeras, não há distância entre sujeito e objeto” (2006, p. 49).

A utilização desta modalidade na oficina da Escola de Referência em Ensino Médio Olinto Victor, foi sugerida devido ao receio – recorrente, percebido desde as oficinas 2012 - do ato de desenhar e demandava tempo até os participantes decidirem e fizessem todos os desenhos e/ou recortes. Já que, para animar desta forma não é necessário (na maioria das vezes) a construção de um cenário, é sugerido aos participantes que re-signifiquem os objetos, cenários, personagens, por fim, da imagem. Neste sentido, há necessidade da compreensão da imagem, além disso, a clareza do meio social e da ambientação midiática na qual os grupos estão inseridos (se estão inseridos), de como a arte/educação e a inclusão digital estão munidas para o trabalho na construção e produção culturais em meio cibernético, não só do conhecimento artístico, mas da produção expressiva e criticidade do/a jovem em rede durante as oficinas.

Por isto, cabe ao artigo destacar a seguir a experiência a oficina de animação realizada no Escola de Referência em Ensino Médio Olinto Victor destacou-se não só pelo uso desta modalidade da técnica de animação *stopmontion*, mas também pela adequação das narrativas,

cenários e conteúdo. Que não só ilustram de maneira objetiva a mensagem, mas que também estimula a reflexão crítica do expectador.

Reflexão sobre oficinas realizadas

Além das possibilidades de elaboração das animações, é também pensado como será sugerida a reflexão sobre a utilização dos aparelhos tecnológicos nas vidas dos jovens. Porém, para chegarmos a este formato de abordagem, foram necessários também a reflexão e o exercício dosicineiros durante todo o ano de 2013, que ora no grupo de estudo, ora em reunião específica eram observados pontos soltos das oficinas realizadas em 2012: o excesso da técnica, o não pensar crítico sobre o uso da tecnologia e o particionamento dos produtos, pois, antes, o grande grupo de participantes era dividido, impossibilitando assim um melhor desenvolvimento do tema trabalhado. Assim, iniciamos o ano de 2013 com o intuito de pôr em prática as observações do ano anterior e dinamizar a oficina ao máximo sem tirar o conteúdo. Porém, nesses anos as oficinas em seus procedimentos foram distintas umas das outras tanto em seu conteúdo como em sua metodologia; tentamos acrescentar ou retirar ao longo das oficinas. Por fim, percebemos que o ato de mediar vai muito mais a fundo que um mero depósito de conteúdo, nós também somos mediados pelo mundo.

Antes de dar início às oficinas de 2013, é necessário salientar que, devido ao caráter subjetivo e expressivo da animação, o grupo utiliza a abordagem triangular como norte, que afirma que a construção do conhecimento se faz “... quando há o cruzamento entre experimentação, codificação e informação” (RIZZI, 2008, p. 337). Esta construção ocorre através da triangulação de ações sensoriais que possuem importâncias equivalentes, visto que atualmente na oficina podemos tê-los mutuamente, o ver/fazer/contextualizar acrescentado da proposta base do Pro-I: criação de conteúdos digitais de uma maneira crítica, refletindo sobre o conteúdo que está se apropriando.

TABELA COMPARATIVA DAS OFICINAS				
Olinto	SBPC	Diário	GIF	Oficinas

X	X		X	Debate sobre tecnologia e acesso
X	X	X	X	Tema
		X	X	Estima pelo conteúdo
X	X			Estima pelo debate
X	X	X		Criação coletiva
X	X	X		Cobrança da ideia inicial
X	X	X		Produto único
X	X	X	X	Adaptação para as idades
X	X		X	Finalização do produto

A tabela acima, ilustra os pontos que analisamos e modificamos no decorrer das metodologias aplicadas. É possível notar que fatores como tempo, técnica, conteúdo e produto influem na execução das oficinas.

Não passa despercebido que os debates a respeito de tecnologia e inclusão digital marcam uma presença considerável, afinal, esses temas estão dentre as pedras fundamentais do Programa Pro-i Digital, e quando não debatidas, sempre são comentadas e especificadas durante as apresentações. Mas algo que vem progredindo, de acordo com a tabela, é a administração do tempo: em nossas primeiras oficinas, a preocupação conteudista e sua extensão demasiada não sobrava tempo para problemas técnicos, imagens, formatos e sons; é inevitável não atrelar isso às mudanças técnico-metodológicas aplicadas nas oficinas subsequentes. Quando decidimos aplicar o recurso do *pixilation* na Escola de Referência em Ensino Médio Olinto Victor, conseguimos desenvolver melhor todas as abordagens previstas para trabalhar na oficina, e salientar também, uma melhor dinâmica mediadora que conseguimos desenvolver através da prática adquirida.

I. Oficina no II Encontro Educação em Rede.

Nesta oficina, como foi proposta 5h, o grupo optou pela oficina de GIF, pois é uma das opções da oficina em seu formato mínimo. Contudo, mesmo em seu formato mínimo esta oficina possui todos os processos de uma animação nela, com exceção do áudio. Nosso público foi constituído por professores e estudantes do mestrado de pedagogia, então propomos a elaboração do MEME animado. Segundo Recuero, o MEME é uma mídia autorreplicante que só faz sentido se o autor ou utilizá-los entendem isso pelo contexto sociocultural, mas também é um dispositivo midiático livre, sujeito a modificações de sentidos pelos usuários, assim é sempre re-significado.

Esta oficina não pode ser realizada online, pois a qualidade das imagens utilizadas fora demasiada. Por isso utilizamos o *software* gratuito e portátil, o *photoscape*, que não funciona em GNU/Linux, contudo, a resolução ficou satisfatória e o produto foi finalizado. Além de sobrar tempo para finalizamos com a postagem em nosso *blog* de animação¹ e com uma avaliação em grupo de como foi a oficina. Nesta avaliação, os professores participantes sugeriram uma melhor administração do tempo, pois eles queriam postar seus feitos em seus respectivos *blogs*.

II. Oficina na Escola Estadual Diário de Pernambuco.

Foram muito significantes as análises da animação *MAN*² e o desenvolvimento da atividade proposta com o tema "Eu não admito!" pelos estudantes. Eles optaram por uma animação em grupo com o nome "Eu não admito: Tapuru na Merenda". Dentre os temas da discussão da animação surgiu um comentário bem marcante de ser a primeira vez que eles entravam naquele laboratório de informática. Esta oficina se tornou um dos pontos chave, pois o grupo percebeu a possibilidade do roteiro único, que sanou a repetição das histórias. Mesmo assim, a metodologia precisava ser alterada, por conta do prazo de oito horas para finalizar (pré-produção; produção; edição; compartilhamento), ou seja, ela precisava ser mais prática e menos conteudista.

III. Oficina de Animação no 65º Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência

1 <http://proi-animacao.blogspot.com.br/>

2 <https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU>

Iniciamos apresentando as propostas do Programa Proi-Digit@1: leitura, interpretação e produção de conteúdos digitais. Começamos incitando um debate entre os participantes, sobre os recentes acontecimentos sociopolíticos do país: as manifestações populares de junho/julho de 2013, o movimento “#vemprarua”. Durante o debate obtivemos contribuições de pessoas que vivenciaram a ditadura e outras que estiveram nas manifestações, o debate se debruçou sobre as Mídias e sua influência agora e antes do fator internet. Foi pedido aos participantes que formulassem frases que foram escritas no quadro e organizadas sequencialmente, acrescentadas de conceitos narrativos que constituem uma animação.

Com a experiência desta oficina, pudemos concluir que “o aprender fazendo” torna-se menos complexo e, conseqüentemente, mais fácil de assimilar. Outra questão levantada foi sobre o software utilizado, os participantes desconheciam e/ou não tinham prática com o Ubuntu e todos possuíam o sistema operacional *Windows* em seus *notebooks* ou *desktops* em casa. Após uma breve discussão o grupo de oficinairos preferiu a utilização do *windows movie maker* para que a experiência dos participantes fosse significativa pudesse ser executada novamente após a oficina.

No final, tivemos tempo para uma conversa avaliativa com os participantes, depois da apreciação da animação completa; os educadores se sentiram estimulados com a possibilidade de usar o recurso da animação na sala de aula e/ou para o uso pessoal.

IV. Oficina de animação Escola de Referência em Ensino Médio Olinto Victor

A oficina ocorreu durante os dias 08 e 09 de novembro com a presença de 15 alunos e 5 oficinairos, teve início com uma breve apresentação dos alunos, oficinairos do programa de extensão ao qual estão vinculados, após as apresentações foi passada uma animação que seria o ponto de partida para as discussões sobre inclusão digital, cotidiano e tecnologia. A animação utilizada tem por nome *The Falling*³ após assistir a animação iniciamos um debate e podemos destacar algumas falas como: “o computador absorveu a vida e ele esqueceu a vida pessoal dele”; “o consumo e a dependência geram a exclusão social” além dessas questões surgiram outras questões como o tempo e a tecnologia, trabalho, visão de infância e dos hábitos advindos das novas tecnologias.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=A-rEb0KuopI>

Após as discussões partimos para a elaboração do *storyboard*, pudemos perceber nesse momento que os participantes têm muitas ideias e que tem dificuldade em privilegiar uma única ideia para fazer a animação, o que fez com que esse momento demandasse mais tempo, no entanto todos os alunos se mostraram entusiasmados e participaram da produção. Nesta oficina acrescentamos a utilização da técnica *pixilation* onde o/a participante é o próprio personagem da animação, esta animação também utiliza objetos; esta alternativa se mostrou necessária, pois ao longo das oficinas anteriores osicineiros haviam notado que quase sempre há o receio do processo artístico da criação de personagens e cenários. A animação, por sua vez, trata-se de um ato colaborativo, tanto de ideias quanto em seus processos, porém nesta oficina observou-se a maior participação do grupo como um todo da fase inicial até a sua finalização. No segundo dia, foi terminada a última cena; edição do som e imagens que foram tiradas pelos celulares dos alunos. Assim, tivemos uma animação que, além de refletir sobre os aparatos tecnológicos, foi mediada de acordo com a perspectiva dos jovens participantes.

Conclusão

Em uma das escolas que foram realizadas as oficinas em 2013, os laboratórios, quando não eram depósitos, eram pequenos demais para agrupar uma média de 20 jovens; quando havia internet nas escolas, era apenas para uso administrativo da secretaria; encontramos também alunos que receberam os computadores e *tablets* do programa do Governo Estadual Aluno conectado, e não estavam conectados já que algumas escolas não disponibilizavam internet aos seus alunos, além de uma delas ter uma nota no quadro de avisos que pedia aos alunos que desligassem seus celulares, em sua maioria *smartphones*, alegando que este instrumento atrapalharia a sua educação. Lutar contra as tecnologias é ir contra a própria humanidade, a tecnologia é uma extensão de nós mesmos, designar a uma nova tecnologia o papel de vilão, apenas torna visível as obstruções estruturais do sistema educacional.

Devido a estes fatos, a finalização concreta das oficinas, que resume-se no compartilhamento, não pode ser realizada nas escolas. Elaborar uma conta no *youtube* para a visualização da atividade não foi possível, já que não havia possibilidade do uso da *internet*. Chamamos assim de oficinas *offline*, pois o acesso a internet faz parte do aprendizado da instrumentalização da oficina em questão, como pesquisar, como colocar *gadgets* ou *links* de

acesso; por isso, para a apresentação e todas as etapas levamos sempre o *backup*, que por sua vez compartilhamos com os participantes (via *bluetooth* ou via *pendrive*) além de deixarmos o contato de nosso *blog* e página no *Facebook*. Mesmo assim, ainda tivemos retorno de poucos participantes que possuem acesso a internet em suas residências.

Ao início das tentativas, houve dúvidas e alguns empecilhos, porém aprender é ensinar aprendendo, direcionamos a mediação em conjunto com os jovens/participantes da oficina, pois eles também contribuem para sua realização, reflexões sobre o meio digital, sobre o seu uso cotidiano das redes sociais e acerca da inclusão digital. Ao mudar a metodologia passamos da animação em seu ato físico de animar para um conteúdo implícito que “se aprende fazendo”, assim ganhamos a voz, participação do jovem e criticidade, além do aprendizado dosicineiros mediadores. Com a modalidade do *pixilation*, os jovens se tornaram realmente atores/autores de suas histórias, sendo imagem. De espectador a ator/autor os jovens se portam de maneira mais proativa, munem-se da consciência da imagem de si, pois o humano é um ser imagético que vem alterando e produzindo imagens com o passar dos anos e a recria dia a dia. França, cita Nancy ao levantar a questão do manuseio desta imagem, principalmente em meios midiático. A imagem é também uma mídia, e o participante passa a ser mídia/imagem/animação durante a oficina de animação.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 1998.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. 4º tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FRANÇA, Andréa. Ser imagem para outro. In: MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes Davi; BRUNO, Fernanda (Orgs.). **Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática**. Livro da XV COMPÓS- Porto Alegre: Sulina, 2007.

FUSARI, Maria Felisminda de R.; FERRAZ, Maria Heloisa C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2009

RECUERO, Raquel da Cunha. **MEMES E DINÂMICAS SOCIAIS EM WEBLOGS: informação, capital social e interação em redes sociais na Internet**. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, p. 1-16, julho/dezembro 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4265/4427>> Acessado em 11/06/2014 às 19:50.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. Reflexões sobre a Abordagem Triangular do Ensino da Arte. In: BARBOSA, Ana Mae. **Ensino da arte**: memória e história. São Paulo: Perspectiva, 2008.