



Documentação Pedagógica

Textos complementares

CADERNO 3



Esta publicação está disponível em acesso livre ao abrigo da licença Atribuição-Partilha 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Ao utilizar o conteúdo da presente publicação, os usuários aceitam os termos de uso do Repositório UNESCO de acesso livre (<http://unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>).

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Ministro de Estado da Educação: Rossieli Soares da Silva

Secretaria de Educação Básica: Kátia Cristina Stocco Smole

Diretoria de Currículos e Educação Integral: Raph Gomes Alves

Coordenação-Geral de Educação Infantil: Vânia de Carvalho Marçal Bareicha

Colaboradora: Carolina Velho

Equipe Técnica: Luciana Morais Nascimento; Maria Genilda Alves de Lima; Raquel Ribeiro Martins; Virley Santos

Fotografias: Alcione Machado Julio; realizadas na Escola Municipal de Educação Infantil João de Barro – Novo Hamburgo / RS.

Projeto gráfico e diagramação: Camila Rotert Fritzen | Editora Letra1

Texto e organização geral: Paulo Sergio Fochi – Consultor UNESCO

Colaboram neste Caderno: Beatriz Sallet, Alcione Machado Julio, Fernanda Pujol e Larisa Meneguini

Esta publicação tem a cooperação da UNESCO no âmbito do projeto 914BRZ1041, o qual tem como objetivo o Apoio ao Desenvolvimento de Estratégias de Implementação do Plano Nacional de Educação no tocante às Políticas Públicas de Educação Básica. Os autores são responsáveis pela escolha e pela apresentação dos fatos contidos neste livro, bem como pelas opiniões nele expressas, que não são necessariamente as da UNESCO, nem comprometem a Organização. As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo desta publicação não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites.

Ministério da Educação - Secretaria de Educação Básica. Documentação Pedagógica: concepções e articulações - caderno 2. Organização: Paulo Sergio Fochi. Brasília: MEC / UNESCO, 2018 - 88 p.

ISBN: 978-85-7783-262-0

1. Educação Infantil 2. Documentação Pedagógica 3. Aprendizagem 4. Prática Pedagógica I. UNESCO II Brasil III Fochi, Paulo Sergio

Sumário

6 Apresentação

10 A fotografia como linguagem na Educação Infantil Beatriz Sallet e Alcione Machado Julio

11 Introdução

13 Os elementos da linguagem fotográfica

14 Qual a foto quero fazer?

15 Planos

22 Foco

22 Movimento

23 Forma

23 Ângulo

24 Cor

24 Textura

25 Iluminação

26 Perspectiva

27 Composição / equilíbrio

37 Quando uma fotografia cumpre seu papel: a leitura da imagem fotográfica

38 Mais dicas para quem vai fotografar com celular

42 O uso da fotografia como recurso documental nas Escolas de Educação Infantil

44	Glossário
46	Referências
48	<i>As possibilidades de criação do vídeo</i> <i>Fernanda Pujol</i>
49	Introdução: Uma breve história da imagem em movimento
51	Experimentação a criação em vídeo
51	<i>PPP</i>
72	Referências
74	<i>A importância do design da comunicação na documentação pedagógica</i> <i>Larisa Meneguini</i>
75	Para começar: algumas notas introdutórias
78	Noções básicas de design
79	<i>Processos de hierarquia de visual</i>
81	<i>Escolha das cores</i>
82	<i>Tipografia</i>
84	<i>Alinhamento</i>
86	<i>Inserindo imagens</i>
88	<i>Margens e espaços em branco</i>
89	Sites para inspiração visual
90	Referências

Documentação Pedagógica
Textos complementares

CADERNO 3

Apresentação

Os cadernos sobre Documentação Pedagógica são parte da pesquisa encomendada pela coordenação geral de Educação Infantil do Ministério da Educação e da UNESCO, e que tem por finalidade o desenvolvimento de estudo que aborde o tema da Documentação Pedagógica para a suporte e estruturação da consolidação de propostas curriculares da Educação Infantil. Em tempos de implementação da Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil é de grande importância direcionar os esforços no sentido de renovação das práticas pedagógicas da creche e da pré-escola.

Após levantamento de práticas em instituições de Educação Infantil no Brasil, foram reconhecidos os modos como o tema da documentação pedagógica vem sendo tratado na realidade educacional brasileira e, com isso, foram elaborados os cadernos com vista ao aprofundamento e orientação a respeito do assunto. É notório que esse tema é emergente no campo da Educação Infantil e de que há um profundo interesse para compreender e se utilizar dessa estratégia para a qualificação do trabalho pedagógico.

Assim, o primeiro caderno destaca os conceitos estruturantes sobre o tema a partir da herança teórica disponível, tratando dos aspectos teóricos e históricos. Ao longo deste caderno são destacados dois valores inerentes da documentação pedagógica: o exercício democrático e a reflexão. Também são abordadas algumas possibilidades de diálogo e consonância com os documentos legais que temos atualmente: Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e Base Nacional Comum Curricular (BNCC), além de indicar como a documentação pedagógica pode oferecer elementos para a construção e composição da avaliação.

O segundo caderno se caracteriza por um documento orientador para gestores e professores da Educação Infantil com a finalidade da

implementação de um trabalho pautado na perspectiva da documentação pedagógica. A parte central do caderno envolve a explicitação do desenho de trabalho construído no âmbito do Observatório da Cultura Infantil (OBECI) - comunidade de apoio ao desenvolvimento profissional - para levar a cabo o trabalho com a documentação pedagógica. Nesta parte do texto é tratado sobre (i) a produção de observáveis para construir o caminho investigativo, (ii) como projetar e reprojetar a ação educativa e por fim, (iii) como construir a comunicação. Estas três dimensões constituem a ideia da documentação pedagógica enquanto uma estratégia de trabalho.

O último caderno reúne textos complementares em forma de guias para auxiliar os profissionais nos temas técnicos relativos a estratégia da documentação pedagógica.

De um modo geral, pode-se dizer que os cadernos, como um todo, abordam sobre o diálogo que há entre a cultura da observação, do registro e da reflexão com vista a fornecer alguns elementos-chaves para pensar a formação dos profissionais que atuam com as crianças. Também é evidenciado como a estratégia da documentação pedagógica promove mudança, pois auxilia na elaboração e renovação da ação pedagógica e da transformação da instituição. Essa é uma mudança baseada na escuta ativa das crianças, dos adultos e da comunidade. O compartilhamento, evidencia as possibilidades de tornar visível as aprendizagens das crianças e de como essa estratégia nos dá a chance de fazer a metacognição sobre o trabalho educativo.

Espero que este material seja útil e suficiente para nos ajudar a estar mais próximos das crianças e fazer uma escola melhor para os meninos e as meninas do nosso país.

Paulo Fochi



A fotografia como linguagem na Educação Infantil

Beatriz Sallet – Unisinos
Alcione Machado Julio – EMEI João de Barro e OBECI

Introdução

Todos são unânimes em afirmar que a fotografia conta histórias. Todos querem contar, querem dizer algo com a fotografia. Por isso tornou-se lugar comum enxergar quem fotografa como um contador de histórias. A linguagem do fotógrafo é visual, sua expressão é a fotografia.

Dizemos sempre que qualquer foto, única ou em sequência, possui uma história. Uma foto única é ou deve ser a mais forte/essencial/momento decisivo de uma sequência fotográfica captada. Todo fotógrafo, diante de sua obra, vira um contador daquela história reportada/vivida. E cada um, à sua maneira, registra e imprime nestes registros um pouco de si daquilo/naquilo que viu.

A fotografia é uma linguagem. Para existir depende do dispositivo, a câmera, que pode ser de qualquer tipo, mas que, se tiver os ajustes para operação no modo manual, tanto melhor explorada pode ser por quem a porta, pois poderá realizar ajustes para obter dela, do ponto de vista técnico, seu maior desempenho.

Em relação a técnica, ainda, há quem utilize os equipamentos com recurso do modo automático, enquanto outros a utilizam pelo modo manual, ou seja, imprimem pela técnica a sua expressão, seu conceito. Por isso dizemos que quanto mais se souber explorar a câmera e tirar dela o máximo proveito, tanto melhor (e nos referimos a qualquer tipo de câmera). Dizer coisas sobre o mundo, utilizando-se do recorte visual fotográfico, é transpor conceitos em cenas, já disse Flusser (1985). Uma composição fotográfica deve ser equilibradamente elaborada para ter força de expressão.

Bons fotógrafos carregam consigo repertórios de uma vida (livros, inspirações em outros projetos fotográficos, filmes, aromas, etc) como inspiração para suas fotografias. Sensibilidade, criatividade, simplicidade são também elementos da linguagem visual, tanto quanto os elementos

mais técnicos e estéticos que a compõe. Com amantes (como chamamos os amadores) da fotografia não é diferente.

Transpor os usos do recurso fotográfico para a realidade das Escolas de Educação Infantil já não é novidade, pois tanto a fotografia quanto o vídeo vem sendo explorados na documentação do dia-a-dia das instituições escolares por educadores e educadoras. Queremos, neste texto, contribuir para este debate, dando algumas dicas de como melhorar o desempenho nesta área tão importante.

Há uma série de elementos visuais que compõe a linguagem fotográfica e vamos detalhá-los adiante, a fim de auxiliar pessoas que utilizam a fotografia como recurso pedagógico nas escolas. Contemporaneamente, praticamente todas as pessoas estão se utilizando diariamente do recurso fotográfico para mostrar sobre seu cotidiano e tudo o que o cerca, seja nas redes sociais, seja em suas rotinas de trabalho. Estamos nos referindo aqui a qualquer pessoa que porte qualquer tipo de câmera ou dispositivo que capte imagens fotográficas ou vídeos.

Atualmente todos e todas fazemos uso da fotografia, e isso é positivo, afinal a linguagem visual foi a primeira a ser usada pelo homem (desde a época das cavernas), porém ficou relegada por muitos séculos, subjugada principalmente com a invenção da escrita, no século XV, formando uma legião de alfabetos visuais. A fotografia foi oficialmente inventada na França em 1839, e salvo os primeiros processos mais rústicos de captura de imagem, logo que as câmeras se popularizaram, principalmente com a Kodak, a partir de 1888, o recurso fotográfico conquistou a todos e todas. Hoje, munidos de câmeras digitais de qualquer tipo (profissionais, semiprofissionais, compactas etc) principalmente as câmeras embutidas em aparelhos celulares, podemos explorar estes recursos para dar a ver sobre o mundo, sobre nosso cotidiano, sobre o que quisermos.

A imagem fotográfica apresenta um plano bidimensional, mas podemos transmitir uma sensação de tridimensionalidade (que é como vemos as coisas sem câmera). Isso pode ser feito com conhecimento técnico, neste caso, utilizando o recurso da profundidade de campo, pois ao contemplar

todos os planos de uma fotografia em foco, podemos dispor os planos em perspectiva, emprestando-lhes ares tridimensionais.

Todos os componentes da linguagem visual/fotográfica são elementos que ajudam na composição do quadro visual. Quanto mais soubermos sobre eles, tanto melhor aprimoramos nossa fotografia técnica e esteticamente. Aliar técnica, estética e reflexão sobre o que fotografamos ajuda a alargar a nossa compreensão sobre o mundo.

Os elementos da linguagem fotográfica¹

¹ As imagens deste capítulo são de Alcione Machado Julio, realizadas na Escola Municipal de Educação Infantil João de Barro em Novo Hamburgo/RS.

Basta recorrer a manuais de fotografia para perceber que são recorrentes os estudos sobre a linguagem fotográfica. Quase todos apontam para o fato de que a técnica fotográfica é importante, deve ser a base, mas que deve ser transposta. Ou seja, a base técnica da fotografia determina os elementos que a compõe. Experimentar seus elementos através da prática fotográfica é caminho para que cada um/uma desenvolva sua maneira de dizer sobre o que viu ao usar a fotografia como recurso de expressão, seja para documentar, seja para empregar conceitos e criar sentido com o recurso fotográfico. Avanços tecnológicos nos recursos fotográficos alteram a linguagem da fotografia.

Hoje estudamos a fotografia digital e seus componentes de ordem fotoelétrica: sensores, pixels etc. Porém a forma com que nos identificamos com a linguagem fotográfica remonta a era analógica (da fotografia convencional/fotoquímica, que se utiliza de filmes). Está certo que isso trata de suporte e processos, mas que também devem ser levados em conta, minimamente. Por exemplo: antes tínhamos, para fotografar, filmes de 12, 24 e 36 poses (os 35 mm); hoje temos 16, 32, 64 MB de memória nos cartões digitais. Mas as fotografias são feitas, ainda, frame-to-frame (quadro a quadro) quando se leva em consideração o pensar cada ato fotográfico.

Toda técnica necessária para a realização de fotografias, ou mesmo vídeos também compõe o que chamamos de linguagem fotográfica. Aqui nos referimos ao contexto das imagens técnicas (MACHADO, 2015). Mas é sobre a produção de conhecimento, no que diz respeito aos elementos que compõe efetivamente esta linguagem, que queremos discorrer adiante, levando em conta o contexto do (a) Educador (a) que fotografa diariamente para compor relatórios sobre o dia-a-dia das crianças nas Escolas de Educação Infantil.

Qual a foto que quero fazer?

A primeira coisa que temos a dizer sobre como iniciar uma sessão de fotos sobre determinado tema é pensar a temática/evento a ser fotografado e saber que é melhor capturarmos uma boa foto ou uma sequência de fotos de forma qualitativa do que sair fotografando tudo o que aparece na frente até encher o cartão de memória e, posteriormente, ter que selecionar entre muitas fotos iguais, podendo até se perder na hora da escolha.

Flagrantes/instantâneos ocorrem com frequência na rotina de uma Escola de Educação Infantil, por exemplo aquelas fotos mais interessantes envolvendo as crianças em suas brincadeiras ou outros afazeres, que muitas vezes não é possível fazermos planejamento prévio para capturá-las, mas que atentos e com a câmera por perto podemos realizar documentos preciosos do dia-a-dia, em sequência, quadro-a-quadro, ou mesmo, ao capturar aquela foto única que também pode narrar/dizer muito.

Importa saber que um trabalho fotográfico possui vida própria, mas que também é um registro sobre a opinião de quem fotografa, sob vários aspectos constitutivos nos próprios elementos que compõe a narrativa construída. Fotografia é expressão, e cada pessoa que fotografa coloca seu ponto de vista sobre o que vê. Cabe a cada um que fotografa colocar sua criatividade e sensibilidade no que quer captar. A ideia é ampliar o repertório do mostrável.

Saber manipular câmeras fotográficas faz com que tenhamos certa precisão, mas cada equipamento, de qualquer tipo, mesmo câmeras embutidas em aparelhos celulares, também permitem determinados ajustes e nos servem de instrumento para retratarmos o cotidiano. Isso porque há sempre alguns ajustes a explorar para melhorar as fotos. Para além dos recursos técnicos que se pode manipular, como no modo de operação manual em uma câmera fotográfica, há também os recursos elementares, como saber enquadrar uma fotografia. Devemos ter o enquadramento e a composição como fatores primordiais quando vamos fotografar.

Seguem abaixo os principais elementos da linguagem fotográfica, bem como dicas de uso destes recursos. Todos os elementos desta linguagem interferem na produção de sentido sobre o que fotografamos.

Planos

Plano, na linguagem fotográfica, está relacionado ao que se quer abarcar na imagem, ou seja, tem a ver com o enquadramento da cena, com o distanciamento entre a câmera e o (s) referente (s). O referente fotográfico é o mesmo que o objeto/assunto/tema a ser fotografado. Os planos estão diretamente relacionados ao corte, ao quadro da imagem e diz respeito a distribuição dos elementos que compõem a cena. Mais precisamente, é a disposição/ordenamento de todos os elementos que compõe uma fotografia. Ou seja, ao escolher colocar um determinado objeto ou pessoa em primeiro plano e escalonar em outros planos os demais componentes que fazem parte desta mesma foto, estaremos usando do recurso do plano, ou planos, para narrar com fotos. De modo que o plano se refere ao distanciamento entre a câmera em relação ao que é fotografado e leva em conta a organização dos elementos que estão dentro do quadro (enquadramento). Os planos se dividem nos grupos principais, abaixo:

Grande Plano Geral (GPG)

A área do quadro é preenchida pelo ambiente em que o sujeito ou grupo estão inseridos. O ambiente em que se fotografa entra como elemento primordial na cena e a pessoa fotografada ocupa cerca de 1/3 do quadro.



Plano Geral

O espaço do enquadramento é dividido entre o ambiente e o sujeito (ou sujeitos) fotografados. Há ação/relação na cena entre o tema e o ambiente.



Plano Médio aberto ou Americano

Definem mais sobre o sujeito na cena do que por sua situação geográfica. Refere-se mais a ação do sujeito fotografado, cujo corte se dá na altura da coxa.



Primeiro Plano (PP)

Coloca o sujeito à frente da cena de forma a isolá-lo do fundo da imagem. O fotografado é o que chama mais atenção do espectador da foto.



Close up

O enquadramento se dá no rosto da pessoa fotografada.



Plano de detalhe (PD)

O enquadramento é fechado em algum detalhe do rosto ou corpo da pessoa fotografada.



Foco

O foco é elemento fundamental na fotografia. Podemos escolher se uma foto será totalmente focada, ou parcialmente focada. Isso depende muito do que se quer dizer, ou que produção de sentido se quer criar. Podemos focar no primeiro plano, na pessoa, ou na flor e desfocar o fundo para isolar os elementos na cena. Ou mesmo podemos desfocar parcialmente o primeiro plano e deixar o foco seletivo em outro assunto da cena. Nas câmeras profissionais e semiprofissionais há possibilidade de escolher a forma de focagem, no Modo Manual ou no AF (autofocos). Uma ligeira falta de foco em toda a cena (também chamada de foco doce) suaviza a foto, enquanto que o foco com nitidez total exalta o real que se quer mostrar.

Movimento

A escolha entre transmitir movimento numa cena, ou simplesmente “congelar” a ação da cena é escolha do fotógrafo. A chamada velocidade do obturador (tempo de exposição, acionado através do clique) funciona normalmente sob controle em função do que se quer comunicar. Em uma cena de brincadeira, onde o movimento das crianças a serem fotografadas, por exemplo, é acelerado, normalmente devemos usar uma velocidade de disparo mais rápida (tipo acima de 1/160). O contrário, uma cena mais pousada, seja para retrato ambientado ou não, a velocidade deve ser normal (mais baixa, em torno de 1/125). Em câmeras mais simples, como as embutidas em aparelhos celulares, normalmente é mais difícil este controle. Em câmeras fotográficas com controle de velocidade podemos fazer a seguinte intervenção: velocidades mais baixas, tipo 1/60 ou menos, normalmente borram ou transmitem sensação de movimento a cena; velocidades mais altas, tipo 1/160 ou mais, “congelam” o movimento da cena. Se você possui uma câmera com este tipo de controle, atente para os outros elementos que, em conjunto com o obturador, controlam

a quantidade de luz que é imprimida a fotografia (abertura do diafragma e ISO). Na falta desses recursos, segure firme a câmera (ou celular) e tente movê-la(o) lentamente na mesma direção que a criança está indo, enquanto pressiona o botão de disparo.

Forma

A fotografia é, por natureza, bidimensional, mas com o auxílio de técnicas específicas podemos atribuir sensação de tridimensionalidade à cena. O recurso da profundidade de campo (todos os elementos dos planos em foco, que conseguimos com abertura do diafragma menor, tipo f: 16, 22) e da perspectiva auxiliam para esta performance.

Ângulo

Trata-se da posição do fotógrafo que empunha a câmera em relação ao objeto fotografado. Fotografar de cima para baixo (plano picado ou plongé) ou de baixo para cima (contra-picado ou contra plongé) faz toda a diferença no que se quer enfatizar com a fotografia. O sentido subjetivo que se dá no primeiro vai no sentido de “diminuir” o sujeito fotografado em relação a quem vê a imagem. O mesmo se dá em relação ao contrário, que é quando se quer valorizar o fotografado em relação ao espectador. Tenha cuidado ao realizar os registros de cima para baixo, para que não deforme partes do corpo da criança, como por exemplo, a desproporção da cabeça em relação ao corpo, já que a primeira estaria em primeiro plano. Fotografias de objetos como potes de tinta, detalhe das mãos manuseando o pincel, por exemplo, são adequados nesses casos. Coloque-se no mesmo nível delas, ajoelhando-se ou sentando no chão. A câmera deve estar, preferencialmente, na altura dos olhos das crianças.

Cor

A presença de cores aproxima o espectador da fotografia à realidade do que vemos, embora suas cores possam ser enganosas. Na fotografia em preto e branco, que apresenta tons de cinza, variando as cores branco, preto e cinza, as tonalidades não são tão neutras assim, muitas vezes por conta do contraste, alto ou baixo, que normalmente influencia para que a foto em p&b não apresente neutralidade. Nas fotos coloridas temos diferentes tonalidades, como as cores quentes (vermelhos, laranjas, amarelos e marrons); cores frias (azuis, verdes e violetas). Há também outro elemento que influencia a variação entre os diversos tons de uma fotografia: o contraste, que pode ser baixo, que é quando há pouca variação entre os claros e escuros de uma foto; e o alto contraste, que é quando a fotografia apresenta tons muito claros e muito escuros (altas e baixas luzes). Nas fotos em preto e branco há o que chamamos de escala de cinza, que nos permite comparar tons mais altos dos tons mais baixos.

Textura

Fornece a ideia de densidade tátil. A superfície de um objeto depende do ângulo fotografado, da iluminação usada, entre outros aspectos.

A representação visual da textura pode gerar uma resposta emocional bastante forte, por meio da associação ou da memória. As diferenças entre as texturas ajudam o espectador a perceber a profundidade e a perspectiva em uma imagem.

Na fotografia de retratos deve-se tomar muito cuidado com a direção da luz para que não se enfatize indevidamente a textura da pele, a menos que isso seja apropriado para a imagem.

Iluminação

É a alma da fotografia. É a matéria-prima básica, pois sem iluminação não há fotografia. Empresta sensação de suspense, romance, impacto, dramaticidade e outra qualquer que possamos construir. Existem basicamente dois tipos: natural e artificial, mas também usamos ambas conjugadas em uma mesma sessão fotográfica. Podemos utilizar alguns acessórios de estúdio em sessão fotográfica externa, por exemplo o rebatedor, recurso em conta e que pode ser feito até mesmo de cartolina fosca. Dar vazão à criatividade é a ordem.

Operar as técnicas fotográficas implica em aprender o controle da iluminação sobre a foto que se quer fazer. E cada tipo de cobertura fotográfica apresenta desafios distintos, então vale aprender dicas de iluminação, inclusive de uso de flash, para ter o controle da luz que acessa o sensor através da objetiva/lente fotográfica. Quando operamos no modo automático os equipamentos de qualquer tipo, é o próprio equipamento quem regula a quantidade de luz pra fazer a foto; quando aprendemos em câmeras que possuem o modo manual, nós é quem temos o controle da foto; regulamos ISO (sensibilidade do sensor à luz – tabela que varia de mais ou menos 100 a 6400; quanto maior o número, se usa em caso de lugares com pouca luz), a abertura do diafragma (é pela objetiva/lente) que também se controla a quantidade de luz que acessará o sensor digital (que é onde a fotografia será gravada). Além disso, há o terceiro componente que forma o tripé do controle da luz no modo de operação manual na câmera: a velocidade do obturador. Desta, abordamos rapidamente acima neste texto. Trata-se do tempo de exposição da luz ao sensor e em relação com o botão de disparo. Também respeita uma tabela de tempo (milésimos de segundos, dependendo da foto que se quer fazer). Longos tempos de exposição são aconselhados para capturas noturnas, temas estáticos da natureza, principalmente. Tempos rápidos, de 1/250 para cima (tabela básica varia de 1/8 a 4000, podendo alterar para mais ou para menos) são recomendados para fotografar pessoas em movimento, principalmente, como é o caso de crianças em atividades/ação.

Normalmente, as crianças estão em movimento, tornando difícil uma certa precisão nos ajustes da máquina para o modo manual. Nesses casos, é possível utilizar o modo semiautomático. Por meio dele é possível priorizar e controlar apenas um dos itens: abertura, velocidade do obturador ou ISO; a câmera ajusta o restante automaticamente, facilitando o registro.

Outra opção é procurar uma luz suave, do tipo que se tem ao ar livre, em um dia nublado, ou mesmo a luz que entra por uma abertura (porta/janela). Se fores realizar os registros dentro de uma sala ou ambiente interno, lembre-se de acender as luzes e abrir as janelas. Ao fotografar próximo de janelas, posicione-se preferencialmente de costas para a luz solar, e evite que a luz esteja diretamente direcionada para o rosto das crianças.

Perspectiva

É quando podemos criar uma sensação de tridimensionalidade, ou seja, impressão de profundidade na cena. É determinada a partir de um ponto de convergência que deixa centralizada as principais linhas da foto.

A escolha do ponto de visão e a distância da lente são os principais fatores que influenciam na representação da profundidade ou da perspectiva na imagem. Quanto mais próximo (estivermos com a câmera) do assunto, maior ele vai aparecer em relação aos objetos mais distantes.

Ao fazer o registro, mantenha-se a uma distância confortável, sem invadir o espaço da criança. Fotografar crianças exige atenção e rapidez, fotografe quando estiverem concentrados e envolvidos em atividades.

Plano de fundo: O plano de fundo é tão importante quanto o assunto principal. Tudo que aparece na imagem deve ter uma intencionalidade ou apenas irá desviar a atenção do assunto/mensagem que se quer passar, por exemplo: ao mostrar os primeiros passos de um bebê, não se torna necessário mostrar ao fundo outros elementos como: crianças explorando outros objetos, um professor de costas, partes do corpo de outras crianças. Todos estes elementos poderão transmitir outra interpretação, portanto,

cuidado com o enquadramento, ele é apenas um recorte de um ponto de vista e apenas quem fez os registros saberá exatamente os fatos ocorridos. Uma boa dica é chegar mais perto do assunto.

Composição/equilíbrio

Trata-se da distribuição harmônica dos elementos no quadro fotográfico. Nos manuais de fotografia encontramos algumas regras de composição, como a regra dos três terços (que é a divisão do quadro em linhas horizontais e verticais, como colocar o jogo-da-velha no quadro/visor e dispor os elementos nos pontos de intersecção destas linhas). Porém o que vale realmente é a busca do equilíbrio no recorte fotográfico. O equilíbrio dos elementos dispostos no quadro depende do que o fotógrafo quer construir. Vale o bom senso e a estética de cada um.

Em fotografia uma composição mal elaborada pode tornar um assunto fantástico em algo ruim, ao contrário pode-se criar uma imagem maravilhosa das situações mais comuns.

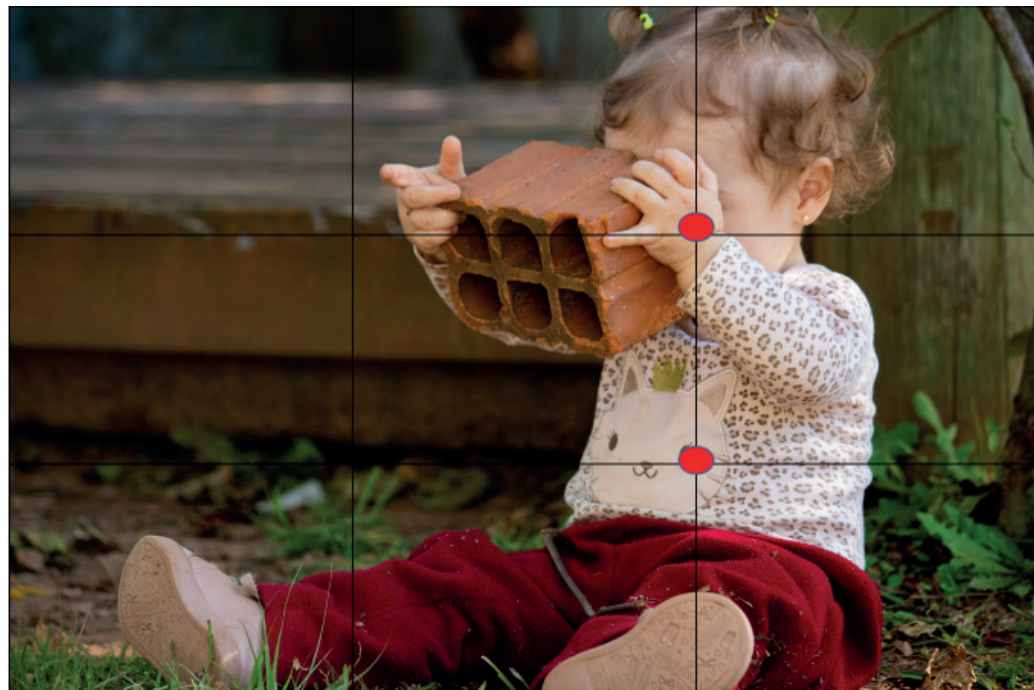
Quando você olha para uma cena, o seu cérebro rapidamente escolhe pontos de interesse, mas a câmera não discrimina, ela captura tudo a sua frente, o que pode levar a uma imagem bagunçada, sem um ponto focal claro.

O que você precisa fazer é definir o assunto/criança a ser registrado. A partir desse momento, escolha um ponto de vista da câmera que seja o centro das atenções na imagem. Nem sempre podemos interferir nos demais objetos da cena, então tente mantê-los no plano de fundo, ou utilize o desfoque no fundo. Tente posições diferentes da câmera: horizontal e vertical.

Os quatro pontos de intersecção, chamados pontos de interesse, são os pontos de maior impacto visual na sua fotografia. Ao fotografar coloque o assunto principal e outros motivos de interesse nesses pontos.

Imagine sua fotografia dividida entre 9 partes iguais, por duas linhas verticais e duas horizontais. Tente posicionar os assuntos mais importantes da foto no encontro destas linhas.

Veja alguns exemplos:



Quando uma criança está de perfil é necessário deixar maior espaço para o lado em que a criança olha.

Na imagem acima, a criança está entre dois pontos de interesse. O espaço vazio maior, está na direção do seu rosto.

Colocar o principal assunto/criança fora do centro, como acontece com a regra dos terços, cria uma foto mais interessante, mas pode deixar um vazio na cena. Você deve equilibrar o espaço, incluindo um outro objeto que tenha relação.



Nesta imagem, uma das crianças está posicionada em dois pontos de interesse. O espaço vazio é preenchido com objetos utilizados na ação, causando equilíbrio e contextualizando a cena.

Existem algumas situações nas quais colocar o assunto/criança no centro da imagem dá maior destaque ao assunto.



Outro exemplo de composição é a simetria. Apresentações simétricas são preenchidas por dois assuntos de pesos equivalentes, podem tornar a fotografia mais atraente e, ao mesmo tempo, trazer simplicidade.



Linhas diagonais geram uma sensação de movimento e podem ser usadas como linhas de condução, transferindo o olhar para o assunto. Elas criam pontos de interesse quando fazem intersecções com as outras linhas e podem transmitir perspectiva nas fotos.



Na imagem acima, a transição entre o muro e a grama forma uma linha que causa a sensação de inclinação e de movimento da criança.

Fotografar com a câmera na posição vertical pode criar um efeito mais visível das linhas verticais. Quando queremos enfatizar tamanho ou profundidade pode ser uma boa alternativa. Também pode ser usada quando se quer fazer o registro de apenas uma criança estando entre outras muito próximas, ou na falta de lentes com efeito zoom.



Na imagem horizontal, conforme posicionamos o horizonte na linha do terço, inferior ou superior, colocamos a ênfase no céu ou na terra.



Na imagem acima, a criança ocupa, aproximadamente, uma área horizontal no centro do terço.

Composições com sombras podem criar texturas, trazer profundidade e realçar suas fotos.



Nesta imagem, as crianças estão em quatro pontos de interesse. As linhas do muro também conduzem o olhar para a direção para onde vão.

Algumas fotografias podem ser compostas por repetições.
Há repetição em vários aspectos: nas crianças, grades e muros.



Quando uma fotografia cumpre seu papel: a leitura da imagem fotográfica

Dizemos que uma fotografia cumpre seu papel - dentro deste contexto de instituir-se como linguagem - quando comunica. A fotografia é eficiente sempre quando significa algo, independentemente de ter tido o seu autor (quem fez a foto) intenção ou não de comunicar. Qualquer tipo de fotografia só vai ser eficaz se realizar a ponte, através do “entendimento” de sua mensagem. Coloco aspas em entendimento, pois há diferentes modos de se compreender uma fotografia, uma vez que cada leitor de qualquer foto/imagem possui sua bagagem cultural, que é única/singular.

A capacidade de cada um ler uma imagem e entender o seu sentido, ou tirar sentido dela, depende da bagagem cultural de cada pessoa. Precisamos, como educadores e educadoras, estarmos abertos para reelaborar os enunciados visuais sobre nosso cotidiano, sobre as práticas escolares, pois assim estaremos atraindo leitores para o que estamos propondo com a nossa fotografia. Estamos vivendo num mundo-imagem (SONTAG), ou seja, num mundo inundado por imagens digitais que nos chegam por todos os lados. Qual é a foto que eu quero fazer para me diferenciar do que está dado?

Devemos ter uma postura crítica a ponto de ter liberdade para dar vazão a expressão autoral de cada um. Tanto educadores, quanto crianças, quando fazem uso da câmera, devem deixar a criatividade fluir para criar outras possibilidades imagéticas e não ficar repetindo o que tradicionalmente já é feito, mas também inventar/criar, revelar o novo.

Muitas vezes, há um abismo entre quem produz e quem recebe as fotos. São realidades distintas que existem entre quem produz e quem lê as fotografias, onde imperam fatores como objetividade/subjetividade e a inter-relação entre ambos. Por isso, planejar o que fazer, contextualizar as narrativas fotográficas com informações sobre as atividades específicas realizadas nas escolas, é fundamental.

Não é empresa fácil a leitura imagética, sua compreensão muitas vezes se torna complexa. O que nos atrai é justamente esta complexidade de compreensão, este mistério que envolve o espectador da imagem a querer desvelar o que está contido nas imagens. Estar diante de uma imagem, principalmente física, plana, em sua materialidade corpórea, é viver, é sentir, é posicionar-se no mundo. Eis uma postura que nos exige enquanto educadores, nos desperta para nos posicionarmos, para não ficarmos alheios.

Quem produz imagens media o mundo entre aquilo que diz ou que quer dizer com sua foto e aquilo que o espectador realmente recebe sobre o conteúdo visual criado, sobre a representação criada por quem fotografa. Sim, embora ancorada em enunciados “reais”, a fotografia é uma representação sobre o que vemos. Ela chega mediada por quem a produziu de forma denotada (literal) para quem a recebe (o espectador da imagem) para então se iniciar um complexo jogo entre denotação (o que a imagem diz literalmente) e a conotação (o que está implícito/ subjetivo) em seu significado e que, portanto, cada leitor da imagem a recebe a sua maneira.

Mais dicas para quem vai fotografar com celular:

- ♦ Uma boa dica para fotografar crianças é abaixar-se e fotografar na mesma altura.
- ♦ Mudar o ângulo de visão possibilita a captura de imagens diferentes e muitas vezes descobre-se melhores enquadramentos. Utilizar diferentes ângulos durante os registros aumenta as opções e as chances de se conseguir bons resultados.
- ♦ Antes de fazer o registro, o professor deve observar atentamente as ações das crianças para escolher a cena a ser captada. É o

olhar atento e sensível intermediado da objetiva/lente que torna a imagem atraente e que faz a diferença.

- ♦ Como a criança mostra se sentir enquanto realiza uma ação ou proposta? É relevante fotografar além das ações, as emoções. Registrar como a criança se sente enquanto realiza uma ação ou descoberta é fundamental. Se ela está explorando e sentindo a terra com os pés, pode-se fazer o registro do corpo inteiro, por exemplo, mostrando esses detalhes. Caso ela esteja admirando bolinhas de sabão, pode-se fazer o registro close up ou primeiro plano, mostrando sua emoção. Existem várias escolhas no momento da captura. Refletir sobre elas antes e depois do registro auxilia no aprimoramento das composições fotográficas.
- ♦ Na medida em que se naturaliza o hábito de fotografar, as crianças vão se acostumando e passam a não dar bola para a câmera, o que proporciona fotos espontâneas.
- ♦ A escolha do ponto de vista é fundamental para se conseguir fotos que transmitam a mensagem que se deseja. Em uma proposta com tinta, por exemplo, onde uma criança começa a pintar seu próprio rosto, posicione-se em um lugar que consiga captar as mãos, o pincel e sua expressão facial.
- ♦ Boa parte das câmeras embutidas nos celulares possuem algum controle mínimo, do tipo ISO (padrão de sensibilidade do sensor), que dá para controlar alterando do 200 para o 400, até o 800, quase sempre. Isso representa você aumentar em até quatro vezes a capacidade de iluminação para uma foto. Se vai fotografar em ambiente interno, tipo uma sala, na escola, etc, experimente alterar o número ISO de 200 para 400 ou 800. E assim também, se fores fotografar na praça, por exemplo, volte para o ISO 200, em função da alta luminosidade.
- ♦ Certifique-se de que a configuração escolhida ficou de acordo com a iluminação do ambiente. Para que as fotos não sejam perdidas, muito escuras ou muito claras. Caso utilize o modo manual e altere

o ISO, por exemplo, visualize a imagem no visor ou tela do celular e faça testes antes de fazer as fotos.

- ◆ Os recursos disponíveis em celulares equipados com câmera variam conforme a marca e o modelo. Verifique as funções do aparelho. Os celulares de última geração possuem recursos que chegam a impressionar: resolução de imagem superior a 8 megapixels, zoom óptico de até 16 vezes e flash embutido com qualidade equivalente ao de algumas câmeras compactas. Para evitar fotos tremidas, segure o aparelho com firmeza e utilize o botão do volume para então efetuar o disparo.
- ◆ Quando encontras uma cena interessante, descubras o melhor ângulo, aproximes a câmera para fechar bem o quadro para então fotografar. Explore as possibilidades, verifique a capacidade de foco da lente clicando elementos em primeiro plano e em planos intermediários. Desse modo você vai entender como a lente de seu celular faz a leitura de uma cena. Calcule o intervalo de tempo entre o disparo e o registro. Se for alto, você vai precisar clicar um pouco antes para captar a imagem no momento desejado. Se o celular dispuser de zoom, confira se é óptico ou digital. Caso seja digital, evite utilizá-lo porque a imagem será captada com mais granulação e, portanto, com menos qualidade.
- ◆ Alguns aparelhos de celular possuem uma opção de foco e esse fica disponível na tela do mesmo. Ao fazer o registro, basta movê-lo para escolher o plano desejado, no caso do desfoque de fundo ou quando não queira que apareça outros elementos na fotografia.
- ◆ As câmeras embutidas em celulares também nos dão possibilidade de escolha entre usar ou não o flash. Se você usar um ISO mais alto, como 800, por exemplo, talvez nem precise de flash. Já na rua, em pleno meio dia e ou sol muito alto, quando forma sombras duras, é legal experimentar fotografar pessoas com flash, pois ele limpa as sombras duras.

- ◆ Verificar a capacidade de memória dos cartões. Também, sempre ao baixar as fotos para o computador, fazer um *back up* em HD externo para só então deletar as fotos do cartão da câmera para o próximo uso.
- ◆ Lembrar que, com a cultura digital, devemos jogar no lixo (e limpar a lixeira) os arquivos desnecessários, pois o excesso de imagens lota logo a capacidade de arquivar em computadores, bem como também a memória dos cartões.
- ◆ A cultura digital requer três etapas para a fotografia: pré-produção (planejar, pensar sobre os objetivos dos registros/documentos; a produção propriamente dita, e a pós-produção das fotos. Esta última requer seleção/edição das imagens e algum (se necessário) tratamento. São etapas distintas, pois a primeira é separar o que são fotos boas de não boas; a segunda é utilizar de software para tratar as fotos. O tratamento envolve mudanças nas configurações da imagem, como o brilho, contraste, cor, exposição, entre outros recursos disponíveis em softwares como o lightroom e photoshop.
- ◆ Ter cuidado/observar como se faz o foco, ou a maneira de buscar foco nas câmeras. Saber distinguir se a foto está focada, de parcialmente focada ou até mesmo desfocada é importante, até para o emprego criativo do recurso do foco e desfoque. O foco pode ser descrito de acordo com o espaço nítido da imagem, onde começa e onde termina. Usar abertura de lente menor, tipo f 16 (abertura de diafragma, na objetiva/lente) produz profundidade de campo, ou seja, elementos em foco desde o primeiro plano até o fundo da imagem. Já, aberturas maiores (tipo f 2.8, por exemplo) produzem foco mais pontual.
- ◆ Praticamente todos os tipos de câmeras possuem um flash interno. Sua luz pode ser útil, mas é direta e dura, deixando o rosto das pessoas muito branco, além de projetar sombras atrás. Usar o flash incorporado em assuntos distantes entre 3 a 5 metros do assunto.

- ◆ O chamado White balance (balanço de branco) das câmeras digitais é o equivalente à temperatura de cor da luz nos filmes fotográficos. Para cada temperatura de cor (o que corresponde ao tipo de iluminação), há um balanço do branco recomendado para não haver distorção de cor de luz. A câmera, diferente dos nossos olhos, reconhece a cor branca sob diferentes luzes que se instauram, por isso precisa ser regulada para balancear o branco para cada temperatura de luz: sol, sombra, lâmpada fluorescente, tungstênio etc. Por isso, experimente regular nos símbolos (no menu) para cada tipo de luz que incidir sobre a fotografia que estiveres fazendo. Caso não tenhas muito tempo para realizar estes ajustes, deixe sempre o balanço de branco no automático.

O uso da fotografia como recurso documental nas Escolas de Educação Infantil

Adotar a fotografia como recurso na Educação Infantil é fundamental nesta época de muitas fotos do cotidiano. Você pode criar um acervo documental muito rico para contar sobre as vivências das crianças e educadores. Olhar as imagens realizadas posteriormente ajuda a desvelar os processos adotados pelos educadores e educadoras. Outra coisa fundamental: imprimir as fotografias. Fazer uma boa seleção depois de cada captura de atividade da Escola e então preocupar-se também com o back up (arquivamento) do material, igualmente fundamental. Para um evento da escola, por exemplo, de final do ano, é muito bacana poder projetar fotos e vídeos dos eventos e das atividades de rotina do dia-a-dia das crianças, ocorrências do ano todo. Por isso, quanto mais organizado for o acervo visual, o arquivo mesmo das fotos, tanto melhor na hora de montar as projeções.

A câmera adotada na documentação visual das rotinas das Escolas de Educação Infantil funciona em aberto, como um campo a ser vasculhado,

descoberto. É importante planejar o que captar em fotografia, mas também dar chance para o lúdico, para fotos mais subjetivas.

Uma imagem precisa ser bem composta para que o espectador a compreenda. Criar uma imagem fotográfica é colocar uma moldura em torno de um assunto escolhido. As proporções dessa moldura e a posição do assunto dentro dela influenciam o modo como uma imagem é interpretada.

Para TITTONI et al (2010), “A fotografia deve ser encarada como um recurso, um método a ser explorado e problematizado”. Portanto, as fotografias não devem servir tão somente para mostrar algo. Elas auxiliam também podem servir como fonte de estudo, investigação e pesquisa. É necessário educar o olhar e fazer um distanciamento entre o uso da fotografia no cotidiano e como ferramenta da prática docente, reconhecendo-a como um meio, um elemento que nos permite problematizar e pensar em ações futuras.



Glossário

Abertura: Orifício circular localizado no interior da objetiva. Controla a quantidade de luz que atravessa o conjunto óptico. É expressa pelo chamado número f (f-stop). Quanto menor o número f, maior a abertura. Exemplo: se a abertura de uma câmera digital varia entre f-2 e f-32, f-2 representa a maior abertura (mais quantidade de luz) e f-32, a menor (menos quantidade de luz). É chamada também de diafragma.

Analógico: tecnologia anterior à digital. Fotografia com uso de filme e processo fotoquímico.

Autofoco: permite que a câmera focalize automaticamente o assunto que aparece no visor.

Câmera formato 35mm: é formada com um sensor com o mesmo tamanho do quadro de um filme 35mm (36mm x 24mm). Nem todas contam com esse tamanho de visor.

CCD (Charge-Coupled Device ou dispositivo de carga acoplada): dispositivo de captura de imagem digital, constituído de milhares de sensores de luz. Quanto mais sensores, maior o número de pixels e também maior a definição da imagem (resolução).

Diafragma (f-stop): número que indica a abertura da lente, indica o controle da abertura.

Distância focal: distância que vai do centro da lente ao filme ou sensor digital. É o quanto o fotógrafo é capaz de ver a partir da lente da câmera. Medida em milímetros, é a distância entre o ponto de convergência da luz e o ponto onde a imagem é projetada. Quanto menor a distância focal, maior o ângulo de visão. Ao contrário, quanto maior a distância focal, menor o ângulo.

DSLR (Digital Single-Lens Reflex): câmera reflex digital. É operada eletronicamente e usa espelhos para mostrar a imagem no visor. O espelho interno é levantado quando o obturador da câmera se abre a fim de proporcionar a visão que atinge o sensor.

Exposição: controle da quantidade de luz que entra na câmera e incide no sensor digital. A exposição é regulada por três elementos: Abertura, velocidade do obturador e o ISO. Trata-se do momento em que a luz atinge o sensor de uma câmera. Quando a exposição é muito longa, a luz é captada por mais tempo pelo sensor e pode ocorrer sobre-exposição, em consequência a foto fica clara demais. Se, ao contrário, o tempo de exposição for muito curto, pode ocorrer subexposição, assim a foto tende a ficar bem escura.

Formato: as fotografias possuem três formatos: vertical, horizontal e quadrado.

F-stop: valor numérico que indica a abertura da lente. Aberturas maiores são indicadas com números menores, exemplo: f/1.8; aberturas menores são indicadas com números maiores, exemplo: f/22. Ver diafragma.

Fotômetro: acessório interno ou externo que auxilia na medição da luz.

ISO (organização internacional de padrões): usado para classificar a sensibilidade de um filme ou sensor à luz. As classificações mais comuns estão entre ISO 100 a 6400. Nas máquinas fotográficas mecânicas o ISO indica a sensibilidade do filme. Já nas câmeras digitais equivale à sensibilidade do sensor. No modo

automático, a câmera aumenta o valor de ISO a medida que a luz ambiente diminui. Níveis muito altos de ISO geram “ruídos” que prejudicam a qualidade da imagem.

JPEG: formato de arquivo usado na maioria das câmeras para armazenar imagens.

Lente: conjunto formado por elementos de vidro ou plástico que serve para captar e focalizar a luz em filme ou sensor digital. Existem basicamente 2 tipos de lente/objetiva: lente fixa (distância focal única, exemplo: 50mm) e lente zoom (permite a variação na distância focal, alternando-as entre curtas e longas, exemplo: 18-55mm).

Nitidez: Nível de detalhamento perceptível em uma imagem.

Olhos vermelhos: cor vermelha que aparece nos olhos das pessoas causada pelo reflexo do flash no fundo do olho.

Objetiva: Conjunto de lentes por onde a luz passa e é captada nos sensores da câmera. Nas máquinas compactas, a objetiva não é intercambiável e, em geral, dispõe de recurso de zoom para aproximar o objeto. Já nas câmeras profissionais, o conjunto óptico pode ser trocado. Existem objetivas de dois tipos: fixas e com zoom. As grande-angulares oferecem maior campo de visão; já as teleobjetivas aproximam objetos distantes; em objetivas zoom a distância focal é variável, como exemplo, de 18mm a 55mm.

Obturador: Dispositivo que controla o tempo de exposição. Em câmeras digitais compactas, a velocidade do obturador costuma ser determinada

automaticamente. Alguns modelos de digitais permitem seu ajuste manual. A velocidade varia entre milésimos de segundo a minutos.

Pixel: menor unidade de informação em uma imagem digital. Quanto mais pixels, maior a resolução.

Profundidade de campo: área da foto que está em foco.

Resolução: número de pixels em uma imagem digital. Quanto maior for o número, mais resolução.

Obturador: dispositivo que abre para permitir a entrada da luz que irá sensibilizar o filme ou o sensor digital.

Sensor: chip eletrônico que contém pixels sensíveis à luz.

Teleobjetiva: lente com distância focal mais longa e ângulo de visão mais estreito. Aproxima cenas que estão longe.

Temperatura de cor: medida da cor de qualquer fonte de luz, fornecida em graus kelvin. Luzes quentes têm temperatura baixa; luzes frias têm temperatura alta.

Visor: sistema óptico que permite ver a área da imagem que será incluída na foto.

Zoom digital: função na câmera que aumenta digitalmente a parte central de um quadro.

Zoom óptico: Função que permite aproximar visualmente o assunto fotografado, permitindo identificar detalhes. É chamado de “zoom verdadeiro”, já que não causa perda de qualidade.

Referências

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Editora Anna Blume, SP, 2011.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: Uma teoria da Fotografia**. Editora Gustavo Gili, São Paulo.

Novo Guia de Fotografia. National Geographic. São Paulo: Editora Abril, 2011.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. Companhia das Letras, SP, 2004.

Composição. David Praker; tradução: Mariana Belloli, Ronald Saraiva de Menezes. Porto Alegre: Bookman, 2013.

Fotografia Digital. Dicas e truques para obter fotos profissionais. Gold Editora Ltda, São Paulo, 2009.

ANG, Tom. **Fotografia Digital: Uma Introdução**. Editora Senac, São Paulo, 2007.

FERREIRA, Sílvia. **Guia prático de fotografia digital**. São Paulo: Digerati Books, 2010.

As possibilidades de criação do vídeo

Fernanda Pujol
Galeria Aura

Introdução: uma breve história da imagem em movimento

Atualmente, é cotidiana a realização de vídeos entre grande parte das populações ao redor do mundo. No início do século XXI, o barateamento das câmeras digitais no Brasil aumentou o número de fotógrafos amadores¹, e, com a popularização dos smartphones, além de crescer ainda mais essa prática, o mesmo ocorreu com a produção de vídeos².

Registrar em vídeo ações do dia-a-dia se tornou uma atividade fácil e corriqueira. Mas para compreendermos como chegamos nisso, é importante saber como a imagem-em-movimento vem se desenvolvendo desde, pelo menos, o surgimento do cinema.

Auguste Marie Louis Nicholas Lumière e Louis Jean Lumière, ou, como popularmente conhecidos, os irmãos Lumière, divulgaram publicamente, em 1895, um instrumento chamado cinematógrafo que reproduzia, por meio de projeção, imagens em movimento. Apesar da divergência entre historiados sobre o marco inicial do cinema, é consenso a importância desse evento específico. Mais significativo ainda foi a presença, dentre o pequeno público, de um espectador em especial: Georges Méliès. Naquele dia, os irmãos Lumière apresentaram o pequeno filme *A Saída da Fábrica Lumière em Lyon* (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895), de apenas 45 segundos. Mesmo que bastante embrionária, essa produção é vista como o gérmen do gênero Documentário. Méliès, que era conhecido como ilusionista e possuía uma mente de grande capacidade inventiva, ficou tão interessado pelo cinematógrafo que se dispôs a comprá-lo. Os irmãos recusaram a oferta e Méliès teve de recorrer a outro inventor, Robert William Paul, que aceitou vender o dispositivo o qual também produzia. Georges Méliès, reproduzindo diante da câmera os truques que apresentava em seus *shows*, foi o pioneiro na montagem cinematográfica com intenção ilusionista e, com isso, é considerado por muitos como criador do gênero de Ficção.

Estabelecidas categorias, o documentário e a ficção foram evoluindo em suas técnicas e narrativas à medida que a indústria do cinema foi

1 FUTEMA, Fabiana. Popularização deve duplicar mercado de câmera digital no país. Folha de São Paulo, 2004. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u91379.shtml>>. Acesso em 14 de setembro de 2018.

2 AGUILHAR, Ligia. Consumo e produção de vídeos saltam com popularização de smartphones. Link Estadão, 2014. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,consumo-e-producao-de-videos-saltam-com-popularizacao-de-smartphones,10000030565>> Acesso em 14 de setembro de 2018.

crescendo. Produções cinematográficas cada vez mais complexas e caras foram sendo realizadas e o cinema se tornou um grande mercado que move milhares de dólares no mundo. Tudo isso manteve todos os que não estavam dentro dessa indústria afastados da produção de imagens em movimento. Na década de 1930, a Kodak criou a bitola de 8mm com a intenção de reduzir o custo e ajudar na popularização do filme caseiro, mas foi só na década de 1960, com o seu aperfeiçoamento em Super-8, que de fato a produção de filmagens entrou na casa do cidadão comum.

Os artistas se apropriaram desse formato cinematográfico e passaram a experimentar essa nova ferramenta. Mas foi na década de 1970, com a difusão do que era chamado *home vídeo* (vídeo caseiro), que a gravação em VHS (utilizada pela televisão desde meados de 1950) tornou-se cotidiana. Os artistas passaram a produzir o que ficou conhecido como *videoarte* e o Brasil tem participação importante nessa história.

Mesmo sendo oferecido como uma alternativa às câmeras profissionais, as câmeras de vídeo caseiro da época ainda eram muito caras e os artistas brasileiros não tinham muito acesso a elas. O surgimento de uma geração de artistas ligados a essa tecnologia foi marcado pelo ano de 1974, quando os artistas do Rio de Janeiro Ana Bella Geiger, Ângelo de Aquino, Sônia Andrade, Ivens Olinto Machado e Fernando Cocchiarale contaram com a manipulação de uma *portapack* (câmera de vídeo em preto e branco da Sony) emprestada por Jom Azulay para produzir e enviar trabalhos a uma exposição de videoarte organizada pelo *Institute of Contemporary Art*, da Universidade da Pensilvânia. Mas a pesquisa de poética em vídeo só foi oportunizada de verdade em 1975, quando o Museu de Arte Contemporânea da USP, por esforço de Walter Zanini, diretor da instituição na época, adquiriu também uma *portapack* e pôs à disposição de artistas como Regina Silveira, Gabriel Borba Filho, Jonier Marin, Carmela Gross, Marcelo Nitsche, Júlio Plaza, Gastão Magalhães, Flávio Pons e Sônia Andrade. Outros artistas e também jornalistas vieram a se envolver com a produção de vídeo, desenvolvendo a linguagem dentro e fora da mídia televisiva.

Hoje em dia, essa é uma produção consolidada dentro do campo artístico. Contudo, suas fronteiras com o cinema são muito difusas, influenciando e se deixando influenciar pelo que é conhecido como cinema autoral.

Experimentando a criação em vídeo

Já se passaram mais de 120 anos desde aquela primeira apresentação oficial, feita pelos irmãos Lumière, da projeção de um filme. Se analisarmos tudo o que foi feito relacionado à imagem em movimento após aquele ano, perceberemos que a produção amadora dessas imagens se torna cada vez menos recorrente. E o motivo não é o nosso distanciamento dessa produção, mas sim o acesso cada vez maior que temos de ferramentas técnicas que possibilitam esses fazeres de forma mais profissional.

Seja em casa ou na escola, encontraremos instrumentos que permitam gravar e editar nossos vídeos. Graças a isso, podemos conceber inúmeras narrativas e gêneros dentro dessa linguagem. Basta *uma câmera na mão e uma ideia na cabeça*³. Mas, para além disso, não seria interessante também se tivéssemos conhecimentos técnicos suficientes para ter liberdade de criar o que quiséssemos a partir dessa ideia?

A seguir, vou capitular os procedimentos necessários para a criação de um vídeo, filme ou qualquer outro projeto audiovisual que você queira fazer. Chamarei de *vídeo* esse projeto em imagem e movimento porque a ideia é realiza-lo pura e simplesmente com pelo menos um celular. Desde a captação das imagens até a edição delas. Mas isso não quer dizer que você não possa chamar o seu trabalho de filme, novela, seriado ou videoarte, por exemplo. Essa produção é sua e da sua equipe e deve ser tratada da maneira que melhor convir a vocês.

PPP

Para organizar nosso pensamento e facilitar nosso processo de criação, podemos pensar em três “pês”: Pré-produção, Produção e Pós-produção.

3 Essa frase ficou conhecida por Glauber Rocha, um dos cineastas mais importantes da cena não só brasileira como também ocidental. Ele foi um dos idealizadores do Cinema Novo, movimento da década de 1960 que propunha um cinema engajado com as questões sociopolíticas do nosso país.

Primeiro P: Pré-produção

Quando surge uma ideia que queremos pôr em prática, partimos para a pré-produção. Esse é o momento de organizar tudo o que será necessário para os procedimentos seguintes. É preciso planejar e definir as seguintes questões:

Qual o tema do vídeo?

Você pode ou não trabalhar com um roteiro, que contará uma história ou servirá como um guia para toda a equipe. Para um vídeo ficcional, é muito importante ter um material que os oriente do início ao fim, ordenando as cenas com suas ações e falas. Em um documentário, é normal se trabalhar com um roteiro aberto, que ajude inicialmente na produção, mas não a delimite. O documentário é o gênero que se depara com imprevistos o tempo todo. Já em um trabalho mais experimental, compreende-se a realização sem roteiro, pois se opera muito com o acaso. Descreverei no item 1.2 três enquadramentos básicos comuns no cinema e que podem ajudar na construção do roteiro. Entretanto, tenha sempre claro que não existe uma receita. É necessário perceber qual forma funciona melhor para o trabalho da equipe.

Quais ferramentas serão necessárias?

Uma câmera na mão é o suficiente? Se sim, vá adiante! Entretanto, caso você perceba que é necessário mais do que isso, identifique tudo o que será preciso para realizar o vídeo. Pense quais ângulos você deseja fazer nas filmagens. Será necessário mais de uma câmera filmando ao mesmo tempo para realizá-los? Pense na necessidade de um figurino, maquiagem, cenário, objetos... tudo o que possa compor as filmagens e também o que será importante para a edição.

Quem fará parte da equipe?

Após listar todo o material que será necessário para realizar o vídeo, é preciso ver quem se encarregará de quê. Novamente, não há receitas aqui. Uma única pessoa é capaz de realizar um vídeo inteiro, mas isso pode ser bastante demorado e desgastante. Pense quem seria interessante para

compor ou pesquisar a trilha desse vídeo, quem faria bem as filmagens, quem criaria um bom cenário, quem faria a melhor edição, quem dirigiria melhor as cenas... cada integrante é parte fundamental do processo e podem também colaborar com ideias que, quem escreveu o roteiro, não considerou num primeiro momento.

É importante ponderar tudo o que pode funcionar e o que pode dar errado durante as etapas seguintes. Por exemplo: Se você deseja que no vídeo um dragão ataque uma cidade, como viabilizar a imagem desse dragão? Você pode filmar um dragão de pelúcia, ou desenhá-lo e animá-lo em *stopmotion*, ou o produzir em 3D, caso alguém da equipe tenha conhecimento técnico para isso, ou, ainda, o que sua imaginação permitir. Mas caso nenhuma dessas ideias ou quaisquer outras que você e sua equipe venham a ter, funcionem, vale a pena colocar esse dragão na história? Considere sempre o essencial e que será viável para realizar o vídeo.

Segundo P: Produção

Lembre dos três itens anteriores. Se foi escrito um roteiro, é hora de pega-lo e organizar a equipe para cada um executar as suas funções.

Arrume o local onde ocorrerá a ação: Pense em tudo que será filmado. Se você tem uma história sobre a chegada dos portugueses ao nosso continente, por exemplo, deixar um aspirador de pó aparecer no fundo de uma cena pode não ser uma boa ideia.

Cuide da caracterização de cada ator: Talvez seja importante criar uma trança longa em uma personagem que represente a Rapunzel, por exemplo. Cada detalhe é relevante.

Agora, antes de começar de fato as filmagens, vamos analisar possibilidades de enquadramentos básicos que possam auxiliar na criação da imagem mental de cada cena. Lembre-se: se você pretende criar um roteiro, é importante considerar as noções abaixo:

Plano aberto: é um plano para ambientar o lugar onde se passa a cena. No caso de haver um objeto (ou personagem), ele aparecerá pequeno e distante.



Bambi, David Hand, James Algar, Samuel Armstrong, Bill Roberts, Graham Heid, Paul Satterfield, Norman Wright (The Walt Disney Company), 1942.

Plano médio: parecido ao primeiro, mas agora mais próximo do objeto, que ocupa boa parte do cenário.



O Grande Ditador, Charles Chaplin, 1940

Plano fechado: o objeto é o foco, ocupando praticamente todo o cenário.



O Mágico de Oz, Victor Fleming, Mervyn LeRoy, King Vidor, George Cukor, Norman Taurog (MGM), 1930

Agora sim! Esse é o momento de começar as filmagens. O mínimo que precisamos é de um celular. Se você tiver dois, perfeito! Um servirá para captar as imagens e, o outro, os sons. Posicione o celular que gravará o áudio sempre o mais próximo possível dos atores (ou de onde virá o som), mas tenha cuidado para que ele não apareça na filmagem! Na hora da edição, será o momento de sincronizar essas gravações. Por isso, é uma boa ideia sempre interromper ambas a cada corte de cena. Assim, na hora de editar todo o material, ele estará melhor organizado.

Algumas dicas básicas de filmagem:

- ◆ Apesar de bastante óbvio, tente não tremer (a menos que a intenção seja exatamente uma cena tremida, como a visão de alguém correndo). Você pode apoiar a câmera em alguma mesa, cadeira, livro, etc., ou, se quiser segurá-la, apoie seus cotovelos em algum lugar. Esses truques não impossibilitam o movimento de câmera. Para isso, apoiado sobre uma superfície lisa, deslize os cotovelos ou o aparelho sobre ela.
- ◆ Tente manter uma linha de horizonte. Muito comum em vídeos amadores é fazer uma filmagem “torta”. Imagine que você está filmando o mar. Se você não cuidar a linha do horizonte, parecerá que o mar irá transbordar da tela! Claro, mais uma vez, essa é uma dica, a liberdade da filmagem é sua, mas ela deve ser sempre consciente.

Último fator, ainda que muito importante: começou a gravar? Começou o silêncio! Qualquer som exterior ao da cena pode vir a arruinar a narrativa do vídeo. Imagine uma cena dramática, em que uma personagem mata a outra. No clímax da emoção, escuta-se ao fundo sua mãe chamando pelo seu nome. Acabou com o clima! Melhor gravar de novo. Por isso é tão famoso aquele “3, 2, 1, gravando!” dos diretores de cinema.

Terceiro P: Pós-produção

Finalizadas as gravações, podemos partir para a edição do vídeo. Utilizarei como exemplo o aplicativo gratuito de celular *KineMaster*, que opera tanto no sistema operacional *Android* quanto no *iOS*. Isso não quer dizer que você não possa utilizar outro aplicativo de sua preferência ou até mesmo editar no computador. Existem bons *softwares* gratuitos, como o *Windows Movie Maker* para usuários de PC ou o *iMovie* para usuários de Mac. Também, compatível com ambos sistemas, uma ótima opção é o *DaVinci Resolve*, que, mesmo na sua versão *Lite* (gratuita), possibilita edições mais complexas, sendo comparado a *softwares* profissionais, como o *Adobe Premiere* e o *Final Cut*.

O importante para utilizar qualquer programa de edição é entender a lógica comum a todos: a linha de tempo. Imagine-a como uma mesa onde você possa dispor um número enorme de fotos, retirando algumas, alternando outras e acrescentando outras. Essa lógica é herança da época da película cinematográfica, quando os montadores precisavam manipular rolos de negativos, recortando-as e as colando manualmente, no que chamavam de *mesa de montagem*.

Para que se possa compreender melhor, essas películas eram formadas por muitos *fotogramas*, que, ao serem projetados em sequência, davam a impressão de movimento. Desde 1929, convencionou-se projetar 24 fotogramas (ou quadros, como chamamos atualmente) por segundo (*frames per second – fps*), tempo ideal para causar a ilusão de movimento. Essa convenção se mantém até hoje, embora alguns aparelhos de vídeo capturem 25 fps e outros 29,97 fps (compreendidos como 30 fps). Na indústria cinematográfica, as câmeras mais modernas capturaram 48 fps. Essa tecnologia foi utilizada pela primeira vez no filme *O Hobbit* (Peter Jackson, 2012) e já é comum em Hollywood.

Retornando a nossa edição, precisamos analisar o material produzido e separar o que consideramos bom daquilo que não iremos aproveitar. No seu celular, deixe tudo separado em pelo menos uma pasta, mas o ideal é ir criando pastas com nomes que possam ajudar na organização,

como “cenas exteriores”, “cenas no pátio da escola”, “cenas personagem A dançando” e etc.



Sergei Eisenstein, cineasta soviético considerado “pai da montagem”, olhando contra a luz o negativo de uma película cinematográfica.

Após esse momento de ordenação, abra o software de edição. Como dito antes, utilizarei para exemplo o aplicativo de celular *KineMaster*, mas a lógica dele serve para quase todos os softwares. Além disso, o tutorial que segue abaixo apresenta as ferramentas básicas do editor, mas não deixe de explorá-lo para descobrir todas as possibilidades que ele oferece. Você pode ir muito além desse passo-a-passo!



Figura 1

A imagem acima é a tela inicial do aplicativo. Para iniciar a edição, toque no ícone central, circulado em vermelho.

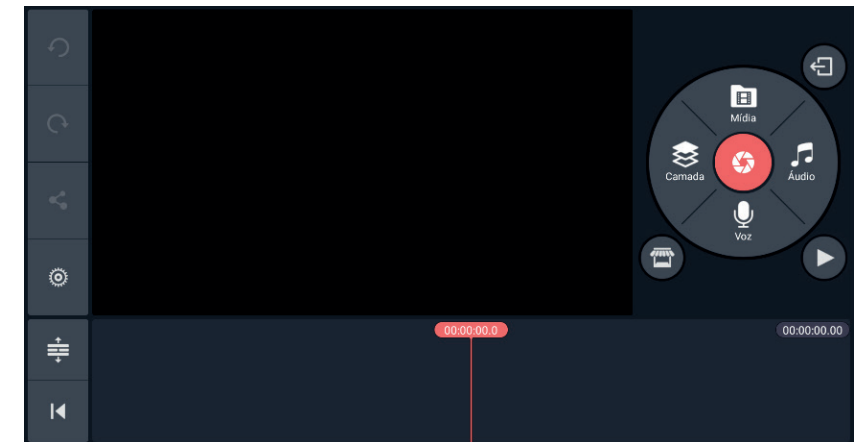


Figura 2

Feito isso, perceba como a tela mudou e está parecida com a reproduzida acima. Nela, é possível ver na parte inferior o local que seria a antiga *mesa de montagem* com uma linha de tempo (que nesse caso, encontra-se vazia).

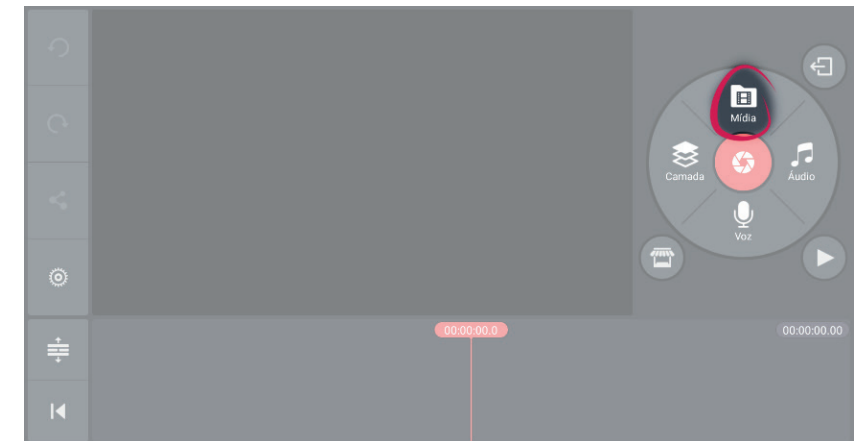


Figura 3

Aperte no ícone “Mídia” para começar a colocar suas filmagens na *mesa de montagem*. Elas serão como o rolo de negativo e aparecerão em sequência em forma de quadros. Logo será possível visualizar melhor isso na figura 5.

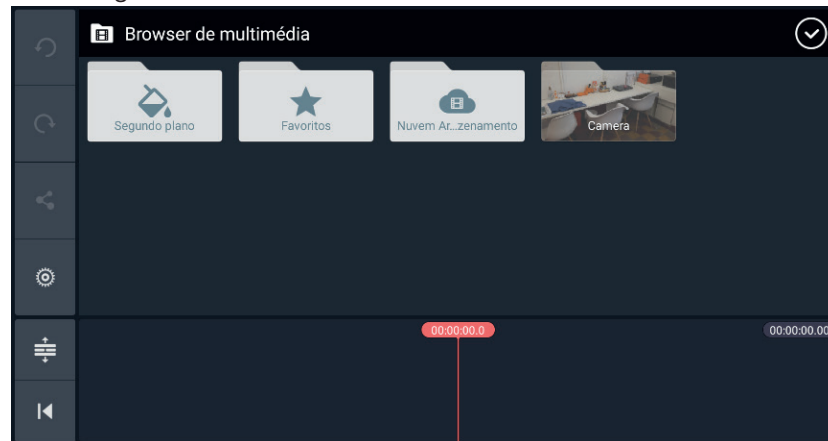


Figura 4

Todas as pastas de vídeos do seu celular aparecerão aqui. Escolha quantos vídeos quiser para começar a edição.

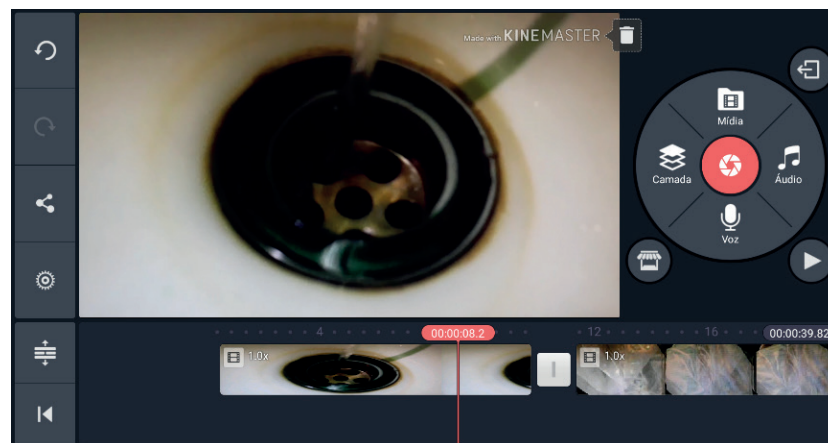


Figura 5

Para usar como exemplo, eu escolhi dois vídeos, que na figura 5 aparecem separados por um retângulo cinza.

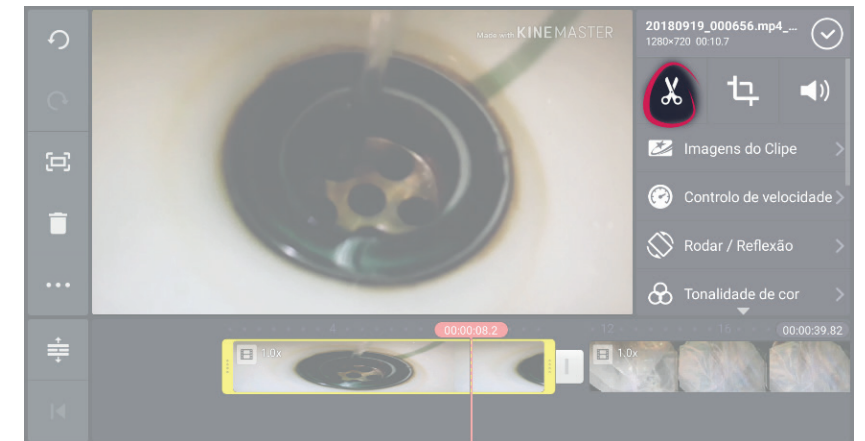


Figura 6

Na época das películas e seus rolos de negativos, as principais ferramentas dos montadores eram uma tesoura e uma cola ou fita adesiva. Lembre-se de que os fotogramas daquela época são hoje representados por quadros (ou *frames*) e estão ao longo de toda a “tira” de cada filmagem. Portanto, para nós, bastará o ícone de tesoura para separarmos nossos quadros e a mágica começar a acontecer! Para isso, selecione o fragmento de filmagem que você deseja cortar e depois toque no símbolo da tesoura.

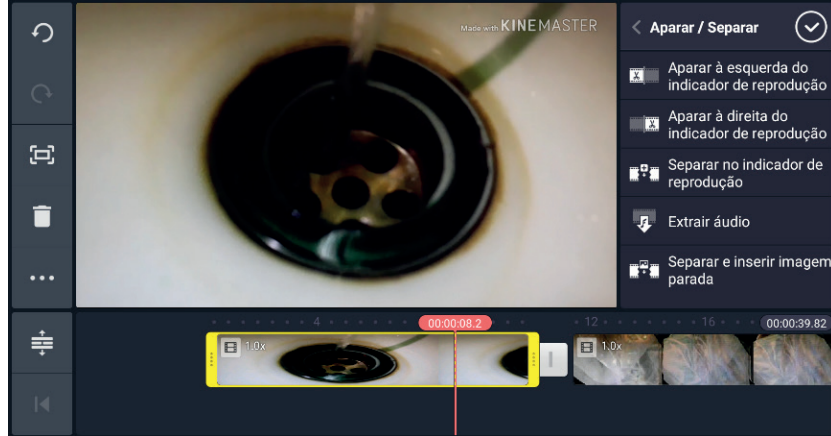


Figura 7

São algumas as opções que aparecerão no painel da direita. Vou explicá-las:

- **Aparar à esquerda do indicador de reprodução / Aparar à direita do indicador de reprodução:** Essas opções servem para quando queremos nos desfazer de uma parte da filmagem sem excluir a outra. Posicione com o dedo a linha de tempo onde você deseja “romper” a tira de filmagem e toque na opção que oferecer apagar apenas o lado (esquerdo ou direito) que você não quer.
- **Separar no indicador de reprodução:** Toque nessa opção se você não deseja apagar nenhuma parte, apenas separar a cena.
- **Extrair áudio:** Eliminará o áudio da filmagem sem comprometer a imagem.
- **Separar e inserir imagem parada:** Mesmo princípio da segunda opção, mas que oferece acrescentar entre as filmagens uma imagem estática.

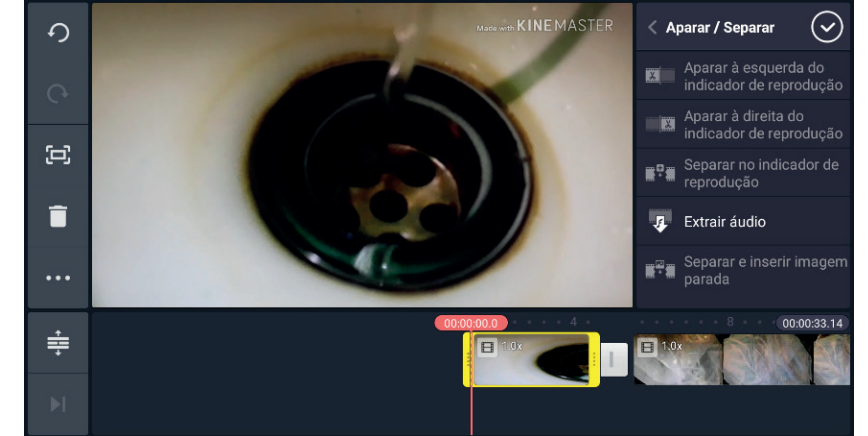


Figura 8

Na FIGURA 8, escolhi a opção “Aparar à esquerda do indicador de reprodução”. Se percebe que todo o trecho inicial da filmagem selecionada foi cortado e apagado.

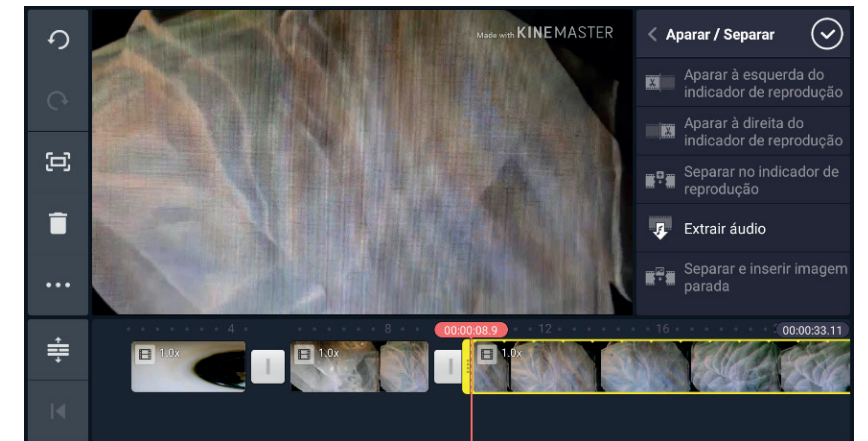


Figura 9

Na FIGURA 9, selecionei o segundo trecho de filmagem e escolhi a opção “Separar no indicador de reprodução”. A tira foi separada e nada foi apagado. Dos dois trechos de filmagens que eu tinha, agora eles passaram a ser três.

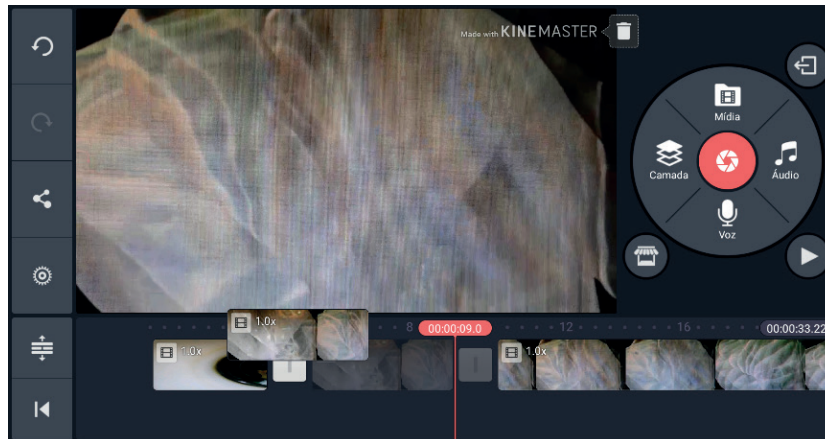


Figura 10

Se você desejar alternar trechos de lugar, basta tocar no trecho desejado e, segurando, arrastar para o local que você deseja.

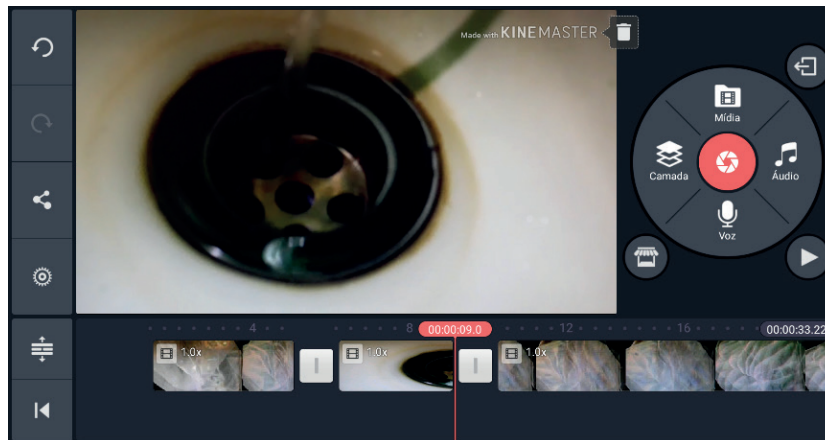


Figura 11

Nesse caso, eu arrastei o trecho que estava na segunda posição para a primeira. Esse recurso é muito útil, pois é comum fazer alterações entre cenas para criar um “ritmo” na sua edição.

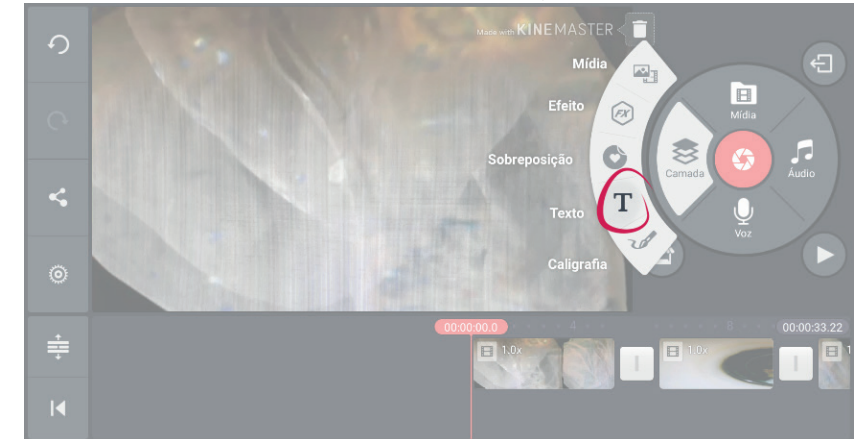


Figura 12

Outra ferramenta importante é a de inserção de texto. Ideal para criar o título, os créditos, uma legenda, etc. Para isso, posicione com o dedo a linha de tempo onde você deseja que esse texto inicie no seu vídeo e toque em “Camada” e, em seguida, “Texto”.

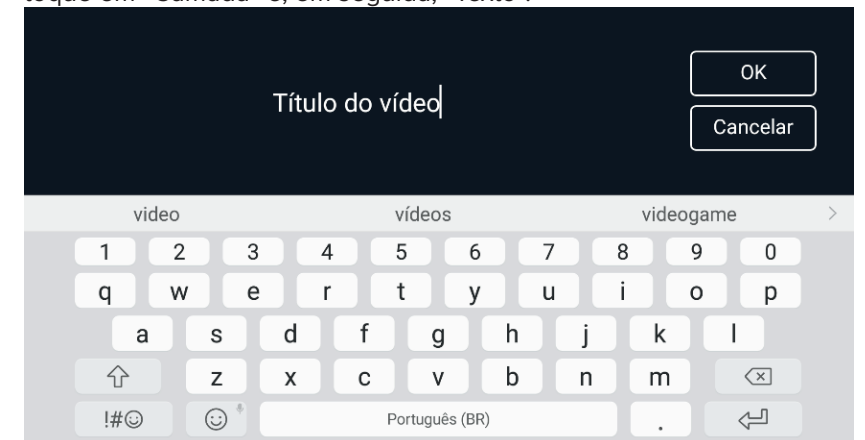


Figura 13

Digite seu texto e toque em “OK”.

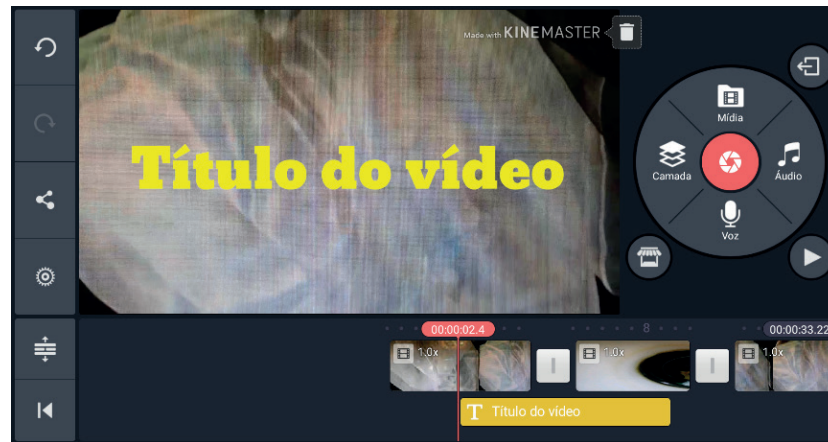


Figura 14

Edite o seu texto da forma que desejar. Na figura 14, eu aumentei o tamanho dele, mudei a fonte e a sua cor. Na *mesa de montagem*, é possível ver que ele está abaixo das filmagens. Se você quiser movê-lo para ele iniciar em outro tempo, não se esqueça de tocar, segurar e arrastar o trecho do texto para onde desejar.

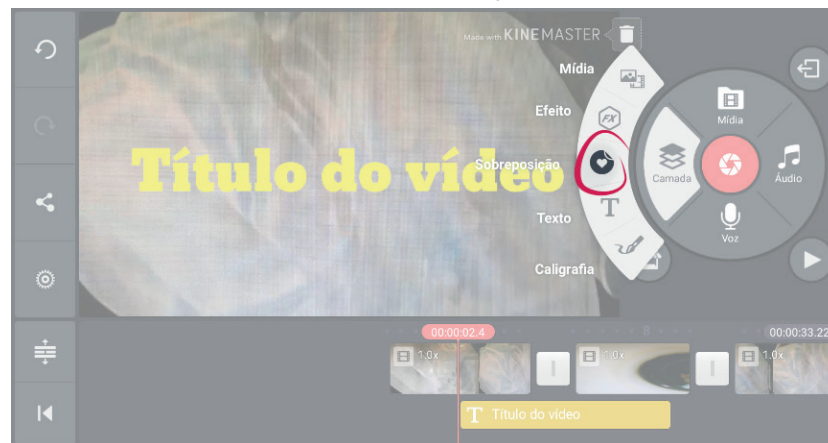


Figura 15

Outra possibilidade é a de sobrepor filmagens. Para isso, seleciona, em “Camadas”, a opção “Sobreposição” e, em seguida, escolha a filmagem que você desejar.

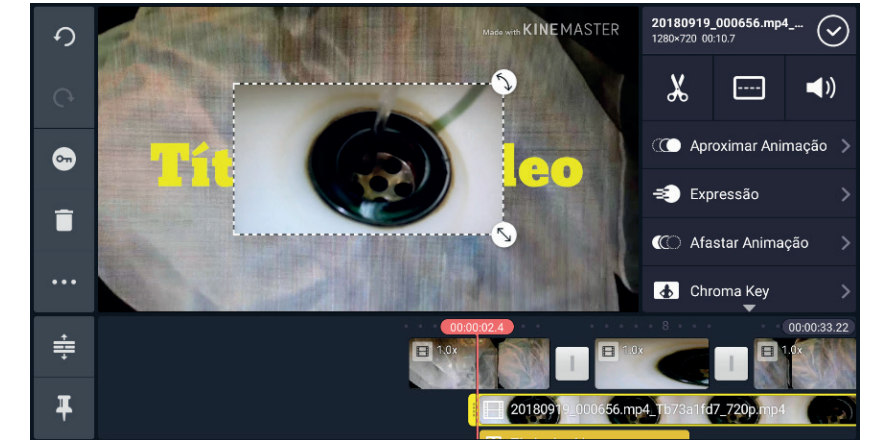


Figura 16

Para o exemplo, escolhi novamente a filmagem do ralo. Se você desejar, pode redimensionar e arrastar a imagem da filmagem para onde você quiser dentro da tela do vídeo.

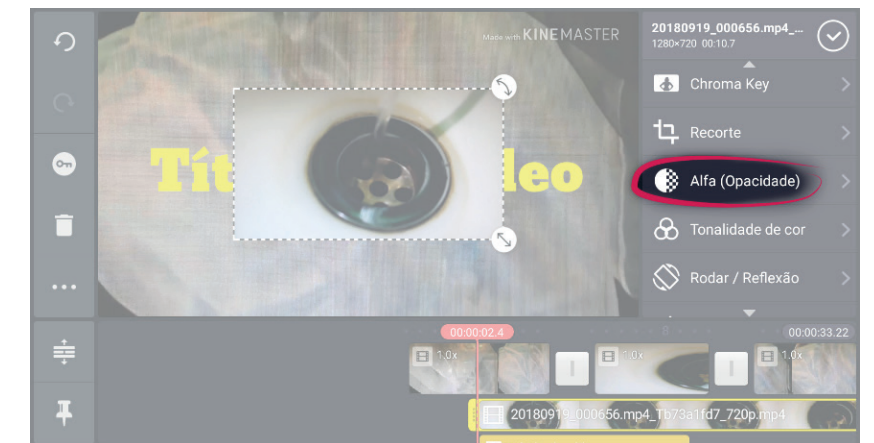


Figura 17

Também é possível criar uma transparência entre as filmagens. Para isso, procure à direita o opção “Alfa (Opacidade)” e diminua ou aumente para a porcentagem que desejar.

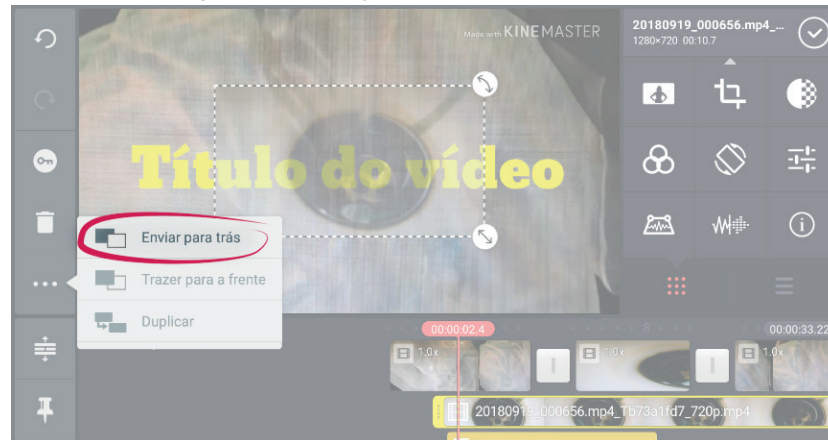


Figura 18

Nas figuras 16, 17 e 18, nota-se que a imagem do ralo está a frente de todas as outras. Se você quiser mudar isso, toque na imagem que deseja mudar de posição e, depois, nos três pontos que aparecem à esquerda. Escolha, em seguida, se deseja *enviar para trás*, *trazer para a frente* ou *duplicar*.



Figura 19

Quando estiver finalizado todo o processo de edição, está na hora de *exportá-lo*. Toque no ícone de compartilhamento que está destacado na figura 19.

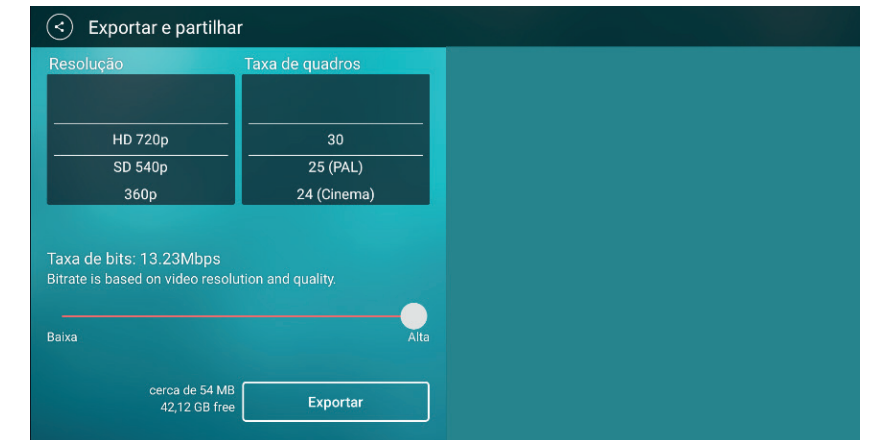


Figura 20

Escolha a resolução e a taxa de quadros que deseja que seu vídeo seja exportado. Recomenda-se manter a opção que o aplicativo indica.

Finalizado e exportado o vídeo, ele será salvo em uma pasta do KineMaster gerada automaticamente na galeria de fotos do seu celular. Se precisar retomar a edição, o projeto fica salvo dentro do aplicativo. Basta localizá-lo ao abrir o programa e tocar nele para retomar o processo de onde parou.

Apresente seu trabalho para a sua família e amigos. Você agora é parte do grupo de cineastas e videoartistas!

Referências

EISENSTEIN, Sergei. A forma do filme. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Zahar, 2002. 235 p.

EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Zahar, 2002. 160 p.

GERBASE, Carlos. *Cinema – Primeiro Filme: Descobrimo – Fazendo – Pensando*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>>. Acesso em 17 de setembro de 2018.

GOBATTO, Marcelo. Entre cinema e videoarte: Procedimentos disjuntivos de montagem e narrativas sensoriais. Porto Alegre, 2009. 327 p.

MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007. 448 p.

MACHADO, Arlindo (org.). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2008. 272 p.

A importância do design da comunicação na documentação

Larisa Meneguini – Ateliê Carambola

Para começar: algumas notas introdutórias

As escolas que tem trabalhado com a estratégia da documentação pedagógica têm feito grande investimento na produção de materiais que comuniquem os percursos de investigação e restitua as concepções de criança, docência e escola que se acredita.

Se por um lado, o processo pedagógico que está por trás das comunicações é de grande importância⁴, por outro, saber comunicar também é. E aqui mora um problema: em geral, os profissionais que atuam na educação não tem experiência com a linguagem da comunicação.

Através de softwares, ou mesmo, manualmente, organizar um painel, um livreto, um folheto, ou um vídeo, envolve um conhecimento sobre a técnica e a estética da comunicação. Para além de organizar os conteúdos é preciso pensar em **como** comunicar de forma assertiva para que então os processos de aprendizagem das crianças serem valorizados e comunicados. Ou seja, a clareza com que esse material comunica, tanto textual quanto visualmente, ajudará o público a entender e se sentir-se parte da comunicação compartilhada.

Partimos da ideia de que a infância deve ser tratada com seriedade, um assunto a ser abordado com dignidade, sendo, portanto, imprescindível imprimi-la no processo da comunicação essa crença. Não utilizar-se de estereótipos, saber evidenciar as produções das crianças sem “enfeites” que distraiam o expectador do que é realmente importante, ou seja, a produção da criança, nem mesmo, de palavras que minimizam ou diminuem a potência dos meninos e meninas, é uma dica importante.

Assim, como uma das funções primordiais da documentação pedagógica é comunicar, atentar-se à **estética** dessa comunicação é essencial. Por isso, vamos aprender um pouco sobre design da comunicação?

Noções básicas de design

A ausência do design pode dificultar a clareza da comunicação. Sem clareza, a assimilação do conteúdo é prejudicada, ou seja, uma má solução gráfica dificulta a leitura e, conseqüentemente, reduz a possibilidade do leitor chegar até o final dela.

Leitura não é apenas o ato de ler em si, mas a medida da percepção imediata e clara dos dados que chegam ao leitor, uma fácil e rápida assimilação dos conteúdos apresentados. Quanto menos composições com excesso de elementos visuais — tais como bordas, sombras, letras ornamentais que acabam poluindo ou distraindo o leitor —, maior será a clareza para compreensão.

Não estamos em busca do ‘design perfeito’, mas clareza estilística que ajuda a criar algo rápido e direto. Neste caso, **o simples é o certo**. A partir disso, pense que a melhor solução gráfica para as comunicações é que o design não seja o protagonista, mas um instrumento para o enaltecimento do conteúdo.

Lembre-se: A escolha de letras e fundo não pode ser mais importante do que o próprio conteúdo documentado. Evite que o texto entre em competição com os elementos gráficos.

Menos é mais (Mies van der rohe)

Antes de entrarmos em cada tópico que selecionamos aqui, deixamos a sugestão para que explorem o Power Point como software de trabalho, quer seja para montagem de painéis, folhetos, livretos, portfólios.



Obviamente, se você tem domínio de softwares específicos como Adobe Indesign, perfeito. Caso contrário, explore as ferramentas do Power Point, temos certeza que é possível fazer muita coisa por lá.

Aqui separamos alguns vídeos que poderão ser interessantes:

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



<https://www.youtube.com/watch?v=f-1XbQdZyzl>

Processos de hierarquia visual

Ao criar um documento, precisamos ter clara a hierarquia das informações, fazendo com que os elementos tenham uma relação harmoniosa entre si: títulos, subtítulos, blocos de texto, fotos, legendas, desenhos, citações das crianças etc. O “peso” de cada elemento na equação de comunicação da mensagem, serve de apoio para que a documentação enfim cumpra seu papel.

Vamos analisar esse exemplo de painel.

“UM MATERIAL INVISÍVEL”

Tornando visível hipóteses e teorias sobre o pensamento

Quanto mais A. Zorluhi, no meio de uma conversa - esta que está no papel branco - que o pensamento é - e a de um material invisível, como a complexidade do pensamento é um pouco mais difícil de explicar, não é?

Assim, não é esse paradoxo entre matéria e existência, o mesmo como todo de algo que é visto e não pode para que as coisas pudessem elaborar nas mesmas cores e pensamentos, que foram as ideias de diversas formas.

São, ao contrário, as relações e leis de física que o pensamento, como que os objetos, criam, do lado de uma maneira de pensar e de uma interpretação, um modo de pensar e de pensar, de maneira a pensar e o pensamento, que acaba de sua linguagem e de como a pensar, como A. Zorluhi, o seu e o pensamento?



Acho que aqui. Por que sei que tem uma árvore no fundo do nosso ouvido, que é no cérebro.

— Enzo A. Zorluhi, sobre a 1ª edição de 2010



Pronto. Acabei. É uma árvore. Felipe, 5 anos, ao colorir um desenho de um pulcinha de um livro de 1980.

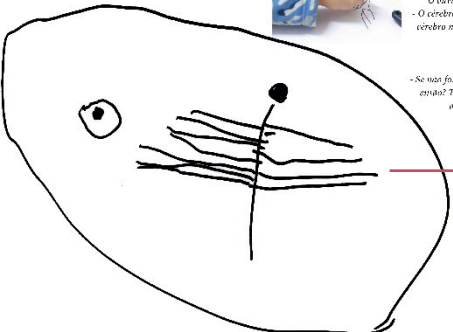


É sobre o Enzo A. Zorluhi, em sua conversa. O mundo é em si mesmo do cérebro, talvez? O cérebro é uma parte do corpo. Nosso cérebro não é uma árvore, tem uma árvore no nosso cérebro. (Enzo A.)

— Ela faz o gente pensar?

— Na que o gente pensa.

— Se não for para pensar, como a gente pensa então? Tem o cérebro e a consciência. E a consciência se não para pensar, não.



Não faz, seu desenho e colorir um pouco para o cérebro. O pensamento acontece com o cérebro, mas não é o pensamento. Isso é o que ajuda ele a pensar. É uma célula. Ela produz o pensamento.

— Enzo A. Zorluhi, sobre a 1ª edição de 2010

O pensamento é de um material invisível.

Personagens: Arion K. Fuganti, 14/79 - Bruno G. Figueira, 14 - Clara A. Diederichsen, 14 - Enzo C. Artuzo, 13/81 - Enzo C. Lopes, 14/79 - Felipe Lobato, 14/79 - Gustavo Camasme, 14/79 - Isadora C. Bonafé, 14/31 - Isadora M. Silva, 14/31 - Lucas R. Monteiro, 14/31 - Nicolas N. Taddeo, 14/20 - Pedro Henrique Ferreira, 14/31 - Pedro L. M. Melo, 14/31 - Rafael R. Baptista, 14/31 - Ravi B. Dombrowski, 14/31 - Samuel C. Braz, 14/31 - Tiago F. Angerosa, 14/31 - Tomaz Valentin, 14/31 - Viviana Galvão, 14/31 - Roberto Farias, 14/31 - Raissa Gimra, 14/31 - Fabrício Benigno

1º nível de leitura

2º nível de leitura

2º nível de leitura

3º nível de leitura

2º nível de leitura

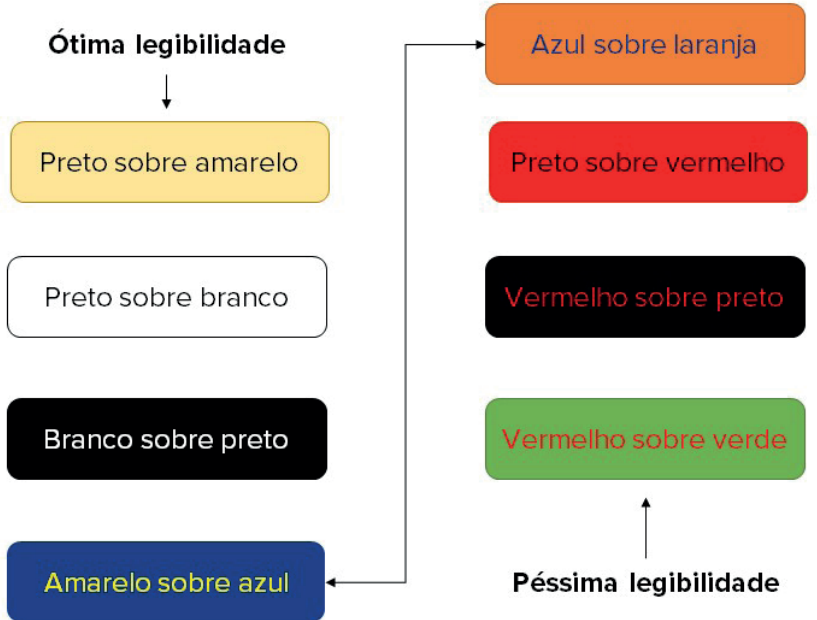
1º nível de leitura

3º nível de leitura

Escolha de cores

O exemplo do 'preto no branco', um ditado popular, traduz a essência do que buscamos. A melhor leitura é – e sempre será – o preto sobre o branco. O contraste de cores é importante para uma boa leitura. Portanto, para não errar siga a dica do contraste máximo: preto e branco. As cores acabam influenciando a legibilidade e distraindo o leitor.

Exemplo: Combinações cromáticas entre escrita e fundo



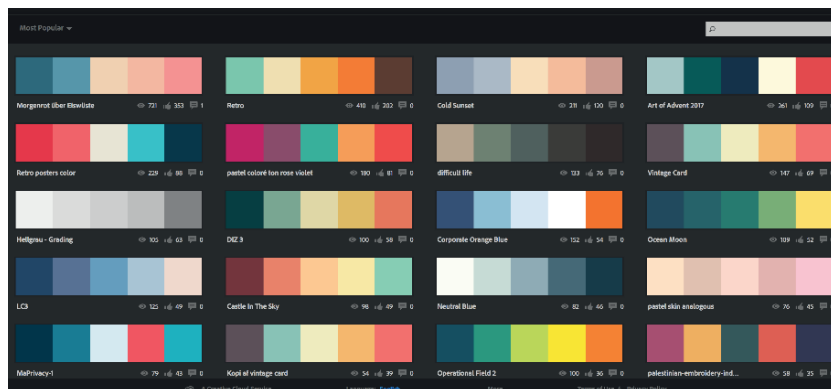


Além da combinação entre letra e fundo, você pode optar por uma composição cromática, mas tenha sempre em mente de que a legibilidade é o que importa.

Para tal existem alguns sites que podem te ajudar a criar uma paleta de cores harmoniosa ou escolher uma já pronta que se adeque ao seu projeto:

<http://www.colourco.de/>

<https://www.color.adobe.com/>



Não use nenhum **tema** (template) dos programas que for utilizar, opte sempre pelo branco. Os elementos gráficos trazidos pelos temas disputam a atenção do leitor na hierarquia visual e em geral, a identidade deles é a própria configuração do template e não a comunicação que você está construindo.

Tipografia

A escolha da fonte tipográfica (desenho da letra) utilizada também é muito importante. Temos em sistema (Windows ou Mac) diversas fontes à disposição, que vão das mais básicas às mais rebuscadas, passando pelas ornamentais e manuscritas.

Utilize sempre fontes básicas, sóbrias como: Arial, Verdana, Helvetica, Calibri. O desenho dessas letras não compete com o conteúdo e se harmoniza com qualquer projeto. O corpo da fonte (tamanho da letra) também deve ser levado em conta: o corpo do texto 16, e títulos e subtítulos entre 24 e 36 é uma boa medida para a leitura.

Arial

Verdana

Helvetica

Calibri

Fontes básicas

A famosa fonte Comic Sans, embora a preferida de muitos, no seu conjunto acaba sendo avessa à finalidade das comunicações que é dar tônica no conteúdo comunicado. Por isso, a sugestão é: esqueça a Comic Sans!

~~Comic Sans~~

Alinhamento

Alinhar o texto à direita ou à esquerda é sempre a melhor solução. A opção justificado é difícil de ser usada pois na maioria das vezes sobram espaços brancos no corpo do texto, formando manchas indesejáveis (por aglomeração ou rarefação) na composição tipográfica.

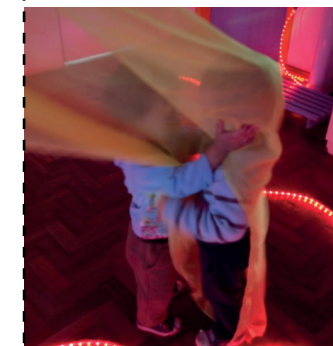
Érick, na sala iluminada com muitas luzes, faz descobertas do tecido com a luz. Envolve a mangueira de luz com o tecido e descobre que, assim, tanto o tecido como a luz se modificam. Aliás, os tecidos transparentes envolvem e ativam muitas experiências.

Exemplo de parágrafo justificado mal resolvido

Quando a página apresentar muitas conexões de elementos, agrupe-os com uma linha imaginária, a chamada **linha-guia**. Essa linha servirá para apoiar as caixas de texto e imagens, ou legendas e fotos, e dar fluidez na leitura.

Érick, na sala iluminada com muitas luzes, faz descobertas do tecido com a luz. Envolve a mangueira de luz com o tecido e descobre que, assim, tanto o tecido como a luz se modificam. Aliás, os tecidos transparentes envolvem e ativam muitas experiências.

Érick, com toda sua curiosidade e esperteza, descobre que consegue olhar de uma forma diferente pelas transparências. Olha a sala, me olha e olha seu amigo Bryan. Então acontece um encontro...e a brincadeira envolvida em um belo encontro fica bem melhor!



Neste exemplo, a imagem está alinhada com as caixas de texto à esquerda numa mesma linha-guia imaginária (em azul).

Quando há um bloco de texto longo, é possível aumentar o espaçamento entrelinhas para dar fluidez e respiro ao projeto:

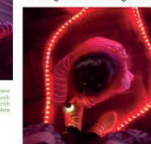
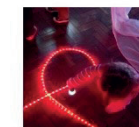
A luz da Ana



Ana vai até a luz e, com o pano, começa a envolvê-la. A luz fica colorida com o pano. Com seu olhar, me chama para compartilhar da sua nova achada.

Logo depois de eu oferecer as lanternas para que as crianças explorassem esse espaço, Ana começa a sua investigação. Investiga a projeção da luz em vários espaços da sala iluminada.

Mas, "ops", o que é isso? Ana se aproxima de mim e começa a me investigar também! Parece fazer descobertas no meu calçado colorido. O que será que envolve Ana nessa busca? A cor, a forma da luz, o adulto por quem ela tanto se interessa e que busca em muitas de suas experiências? Ana investiga e eu investigo Ana.



Érick, na sala iluminada com muitas luzes, faz descobertas do tecido com a luz. Envolve a mangueira de luz com o tecido e descobre que, assim, tanto o tecido como a luz se modificam. Aliás, os tecidos transparentes envolvem e ativam muitas experiências.

Érick, com toda sua curiosidade e esperteza, descobre que consegue olhar de uma forma diferente pelas transparências. Olha a sala, me olha e olha seu amigo Bryan. Então acontece um encontro...e a brincadeira envolvida em um bela encontro fica bem melhor!

Exemplo de bloco de texto denso

Érick, na sala iluminada com muitas luzes, faz descobertas do tecido com a luz. Envolve a mangueira de luz com o tecido e descobre que, assim, tanto o tecido como a luz se modificam. Aliás, os tecidos transparentes envolvem e ativam muitas experiências.

Érick, com toda sua curiosidade e esperteza, descobre que consegue olhar de uma forma diferente pelas transparências. Olha a sala, me olha e olha seu amigo Bryan. Então acontece um encontro...e a brincadeira envolvida em um bela encontro fica bem melhor!

Exemplo de bloco de texto com um espaçamento maior entrelinhas

Inserindo imagens

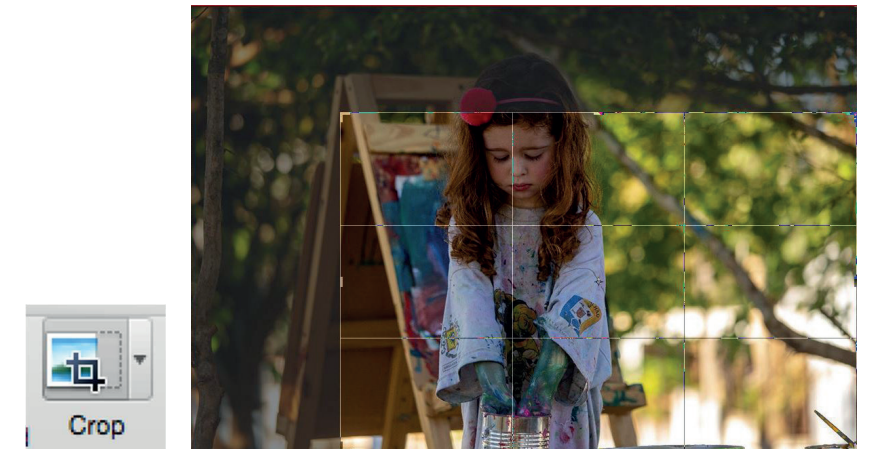
Ao inserir fotos e desenhos no documento, é preciso alterar seu tamanho para que caibam no slide. Nos programas de apresentações como Power Point (Microsoft) ou Keynote (MAC) existem opções de edição de contraste e brilho, assim como cores e efeitos visuais. Evite efeitos prontos e use esses mecanismos com moderação — não altere demais a imagem original. Quando a foto não apresenta uma boa resolução, a dica é utilizá-la em preto e branco, tirando o foco deste problema.

Ao alterar o tamanho das imagens sempre pressione a tecla SHIFT durante a redimensão. A tecla SHIFT mantém a proporção das imagens, evitando que fiquem distorcidas na horizontal ou vertical.



A primeira imagem foi redimensionada sem o SHIFT e a segunda com o SHIFT.

Nestes programas também há a opção de recorte ou crop de uma área específica, o que pode ser bem útil quando se quer destacar um parte ou detalhe de uma ação ou produção. O crop age como uma tesoura, recortando em formato de retângulo.



Margens e espaços em branco

Uma boa solução gráfica também observa áreas de respiro. Os respiros são espaços brancos, valiosos na diagramação para dar equilíbrio e aumentar a clareza do projeto.

Encontro de olhares

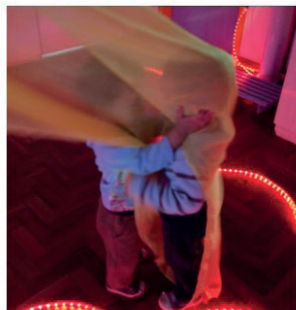


Érick, na sala iluminada com muitas luzes, faz descobertas do tecido com a luz. Envolve a mangueira de luz com o tecido e descobre que, assim, tanto o tecido como a luz se modificam. Aliás, os tecidos transparentes envolvem e ativam muitas experiências.

Érick, com toda sua curiosidade e esperteza, descobre que consegue olhar de uma forma diferente pelas transparências. Olha a sala, me olha e olha seu amigo Bryan. Então acontece um encontro...e a brincadeira envolvida em um bela encontro fica bem melhor!

Exemplo de bom uso dos espaços brancos (respiro)

Encontro de olhares



Érick, na sala iluminada com muitas luzes, faz descobertas do tecido com a luz. Envolve a mangueira de luz com o tecido e descobre que, assim, tanto o tecido como a luz se modificam. Aliás, os tecidos transparentes envolvem e ativam muitas experiências.

Érick, com toda sua curiosidade e esperteza, descobre que consegue olhar de uma forma diferente pelas transparências. Olha a sala, me olha e olha seu amigo Bryan. Então acontece um encontro...e a brincadeira envolvida em um bela encontro fica bem melhor!

Exemplo de mau uso dos espaços brancos

Sites para inspiração visual

Hoje, mais do que nunca, é fácil encontrar imagens para inspirar a criação dos materiais informativo. Mesmo assim, nós separamos alguns, dá uma olhada.

<https://www.pinterest.com>

<https://www.behance.net/>

<https://www.juxtapoz.com/>

<http://www.colourlovers.com/>

<https://dribbble.com/>



Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura

Cooperação
**Representação
no Brasil**

