

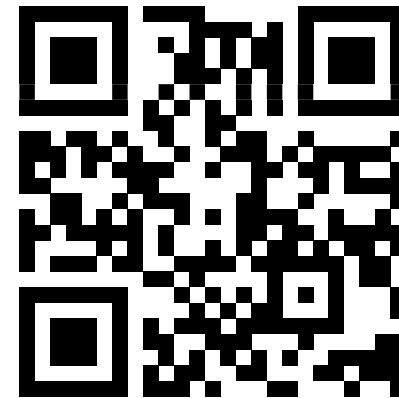
EDUCAÇÃO
LÚDICA
DO OLHAR



CADERNO LÚDICO I

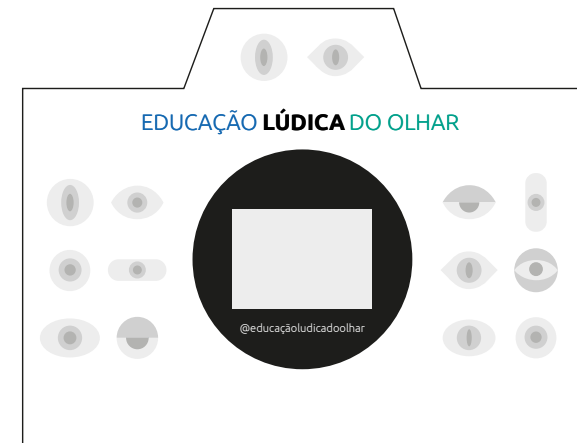
EDUCAÇÃO LÚDICA DO OLHAR

Olá, seja bem vindo ao nosso Caderno Lúdico, nesta primeira edição, vamos construir e utilizar uma Máquina Crachá de Papel ! Você pode acompanhar a nossa aula em vídeo e conhecer um pouco mais desta atividade e da Educação Lúdica do Olhar.



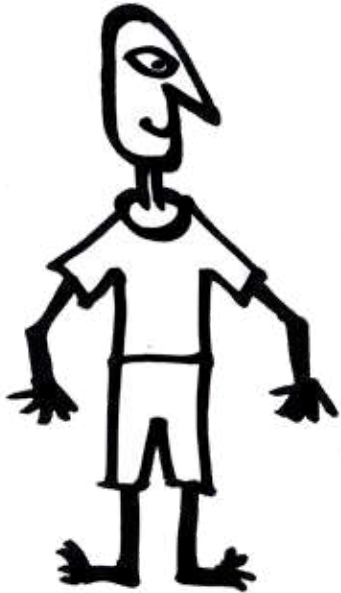


Hoje vamos conhecer, construir e utilizar a máquina mais importante e poderosa que você pode ter. Todos os grandes fotógrafos do mundo utilizam este equipamento para produzirem os seus melhores cliques. Vamos construir juntos, uma máquina crachá de papel e entrar neste fantástico universo da Fotografia Lúdica.





APRESENTAÇÃO



A Educação Lúdica do Olhar é uma metodologia própria, que o educador e fotógrafo Henrique José, desenvolveu ao longo da sua prática como educador e artista visual. Seja na sala de aula na faculdade, seja em cursos e oficinas aplicados em projetos sociais e culturais na ZooN (uma ONG que funcionou por mais de 15 anos no RN), seja na pesquisa teórica e acadêmica nos campos das artes, da filosofia e do ensino.

Contribuindo para uma abordagem pedagógica da linguagem visual, ampliando as pesquisas acadêmicas e pessoais sobre o ensino das artes, com um enfoque artístico e social, a Educação Lúdica do Olhar, propõe atividades transdisciplinares (através de recursos multimídia, materiais pedagógicos, experimentos de Física/química e vivências lúdicas - envolvendo os cinco sentidos da percepção humana) que favoreçam, além da percepção e da sensibilização na leitura e escrita visual, promovam a criatividade, a qualidade de vida, a auto-estima, a cidadania e uma leitura crítica da realidade.

Compreendendo o lúdico como um fenômeno humano singular, propomos sua utilização no processo pedagógico, através de vivências, sistematizadas nas experiências da Oficina Lúdica do Olhar e na construção da chamada Fotografia Lúdica (que consiste na leitura e escrita de imagens pelo sujeito, de formas não convencionais). A Educação lúdica do olhar consiste em atividades práticas de sensibilização e alfabetização visual, ampliando seus conteúdos até aspectos mais técnicos e estéticos das artes visuais, especificamente aplicados ao ensino da fotografia e do audiovisual.



Construindo a Máquina Crachá de Papel

No final do nosso Caderno Lúdico, você vai encontrar o molde de nossa máquina, imprima em um papel mais grosso e recorte sua máquina, ponha um barbante como alça e já está pronta para usar.

Mas se você quiser, pode usar seu molde para riscar em folhas de cartolina várias máquinas para produzir uma tiragem em série (a construção das máquinas pode ser uma atividade coletiva, você e seus alunos realizarem junto esta tarefa), para isso você vai precisar de lápis, tesoura, estilete, barbante e um perfurador de papel, além de uma caneta esferográfica.

Com o molde faça o desenho das máquinas na cartolina, depois recorte com a tesoura e faça o corte no meio com o estilete. Agora com o furador de papel, faça os furos nas pontas e passe o barbante e amarre.

Pronto você já está com a sua Máquina Pronta, agora você pode personalizar ela com o nome, desenhos, cores etc.





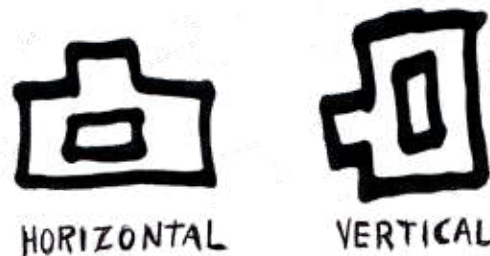
Como utilizar a Máquina Crachá de Papel

Agora vamos aprender a utilizar a nossa máquina para exercitar o que denominamos de fotografia lúdica, inserida num processo de educação visual, esta máquina se constitui num poderoso instrumento de iniciação de crianças, jovens e adultos nas artes visuais, mais especificamente na fotografia e no audiovisual.

Ela além de ser o crachá para a identificação dos participantes da oficina, é a ferramenta pedagógica que vamos aprender a utilizar, seja em sala de aula, seja em oficinas de fotografia e cinema, seja em atividades em grupos, comunidades etc...

Com ela exercite a composição fotográfica, ou seja, a noção de enquadramento, percebendo os elementos de composição no retângulo, relacionando aspectos como primeiro plano (o que está próximo da câmera), e segundo plano (o que está depois, atrás do primeiro plano), relacione ainda aspectos de composição estética como composições que ressaltam linhas, formas geométricas, curvas, texturas, cores etc... Coloque os alunos para perceberem as várias possibilidades de composição através das combinações entre as formas geométricas e sua abstração na construção da imagem.

Lembre-se de construir imagens na horizontal e/ou vertical.



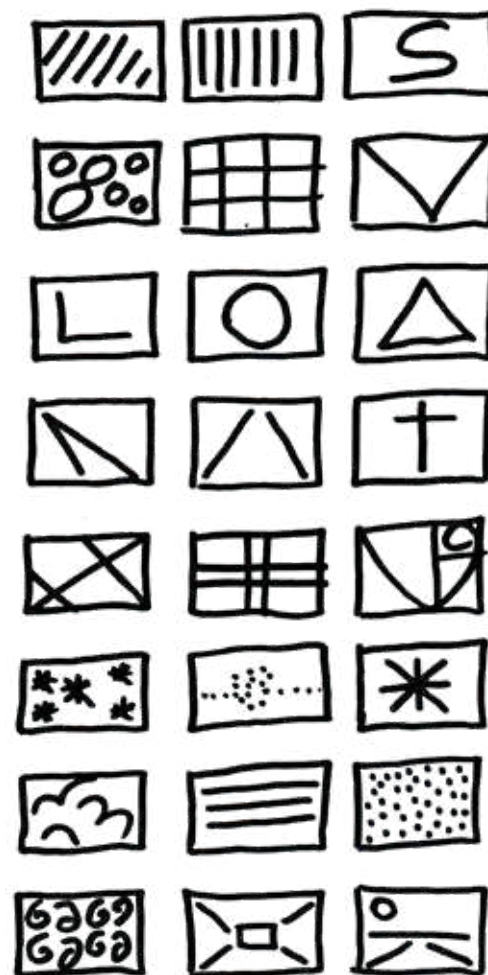
O Mestre Cartier Bresson falava que fotografar é a arte de incluir e excluir coisas do retângulo, ou seja, vamos pensar naquilo que estamos inserindo em nossa composição e aquilo que estamos descartando, construindo a intenção do ato fotográfico, contribuindo com a alfabetização visual dos participantes, despertando neles a leitura e a escrita com a imagem.



A Diversidade – Maneiras diferentes de ver e perceber o Mundo

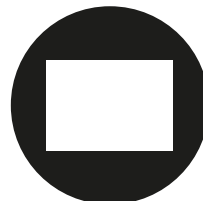
O corte central da câmera, pode ser também um elemento de reflexão e construção subjetiva da imagem, destacando ainda a diversidade de olhares, realizando cortes quadrados (como as fotos do Instagram), o tradicional retângulo da fotografia e do cinema, fotografias circulares como as das primeiras câmeras KODAK, ou ainda as mais variadas possibilidades de olhar o mundo através de uma JANELA.

Esta atividade de construção da máquina crachá é uma ótima ferramenta para promover no grupo uma reflexão sobre a diversidade – existem diferentes maneiras de ver e perceber o mundo, que elas são construções culturais e que podemos descondicionar nosso olhar, buscando outras maneiras de ENQUADRAR o mundo, não existindo o certo ou o errado, apenas o diferente.



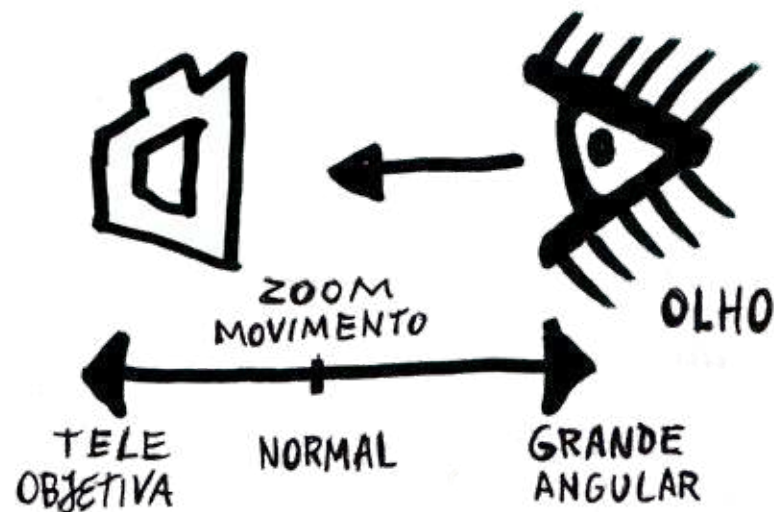


As Lentes – Objetivas



Outro elemento que pode ser inserido na atividade é o entendimento dos tipos de lentes que existem nas câmeras e os movimentos de zoom.

A posição de proximidade ou distanciamento da máquina com o rosto determina o tipo de lente utilizada, se uma grande angular (aumenta o campo de visão – próxima do olho) ou teleobjetiva (recorta um detalhe distante – distante do olho).



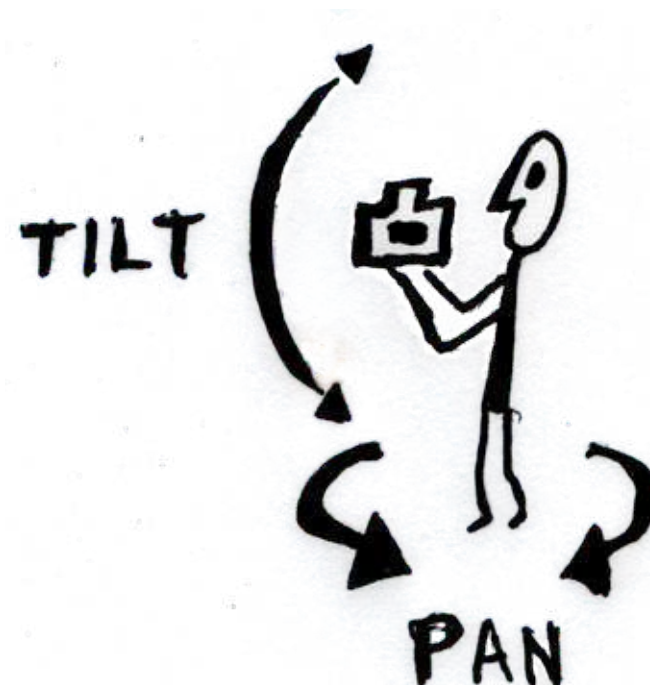


Os Movimentos de câmeras, ângulos e enquadramentos

Podemos também utilizar nosso equipamento para exercitar com os participantes, os movimentos de câmera do audiovisual, podendo o corpo funcionar como eixo ou tripé para os movimentos de Pam horizontal e Pam vertical (tilt), pode ser ainda usada uma cadeira de rodinhas, um skate etc para observar os movimentos de uma Dolly (carrinho), um plano sequência (steadcam) etc.

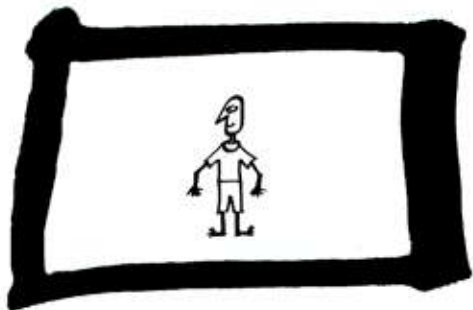
Os ângulos podem ser trabalhados ao propor que os participantes observem a cena com suas máquinas de papel de cima para baixo ou de baixo para cima ou na posição frontal.

Nas atividades para a produção de retratos (onde são formadas duplas e um constrói imagens lúdicas do outro), pode ser trabalhado com os participantes os enquadramentos: Plano Geral, Plano Aberto, Plano Americano, Plano Médio, Close e Super Close.

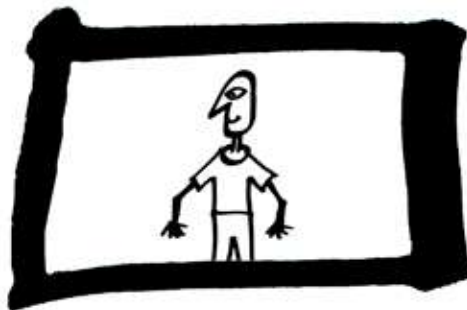




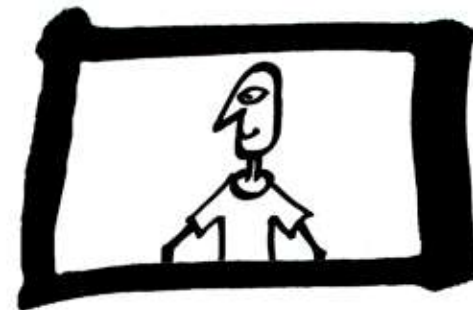
Composição



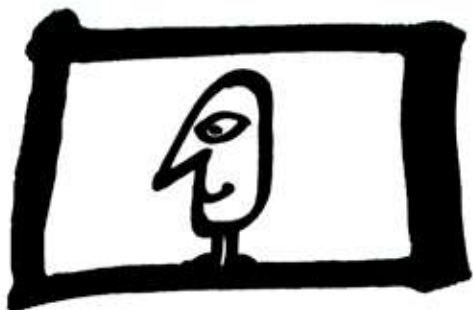
Plano Geral



Plano Americano



Plano Médio



Close



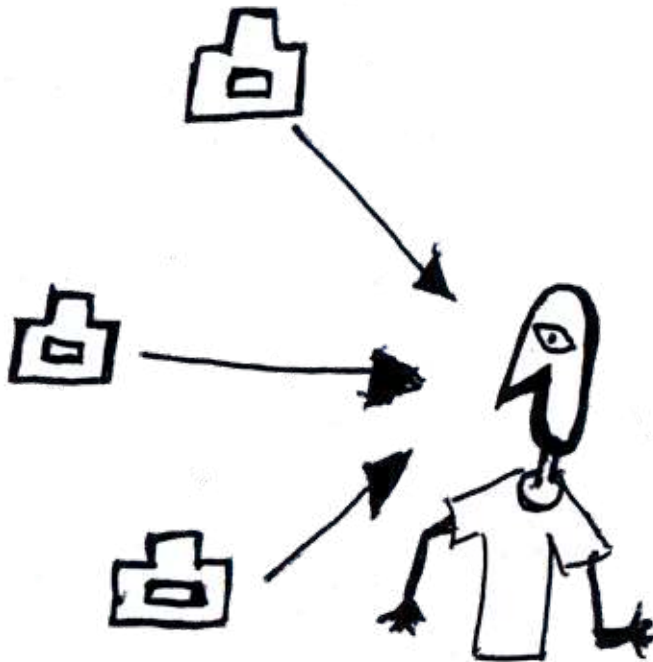
Primeirissimo Plano



Plano Detalhe



ÂNGULO DE CÂMERA



Definindo o foco (elemento principal)

Sempre que for fotografar com sua máquina, defina o elemento principal de sua foto, qual assunto central você pretende destacar, qual o texto visual que você está construindo no visor. Lembre-se de que uma boa imagem, busca a simplicidade, muitas vezes precisamos eliminar informações e elementos que poluem a imagem com informações desnecessárias no primeiro ou segundo plano da cena. Na hora de revelar sua fotografia lúdica, destaque seu elemento principal.

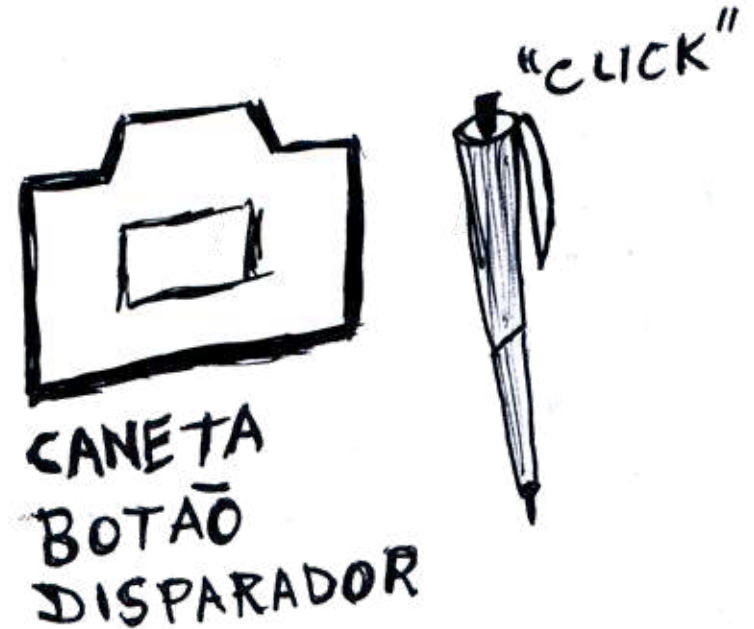




Definindo o foco (elemento principal)

Esta é sem dúvida a grande inovação de nosso equipamento, com técnicas simples, podemos realizar o gesto clássico de apertar o botão, dar o click, disparar a flecha e acertar o alvo, como o mestre Cartier Bresson.

Desenvolva o momento decisivo, construa no visor a cena ideal, com o maior impacto estético. Para facilitar e fixar melhor este momento, utilize técnicas como fazer o famoso CLICK com a boca, ou estale o dedo, ou bata com a mão na cabeça ou simplesmente, instale um acessório em sua máquina, colocando uma caneta como botão disparador, e aperte a caneta na hora do click.





Revelando a Imagem

Esta hora de revelar uma imagem, é uma das grandes riquezas simbólicas de nosso equipamento e processo de Educação Lúdica do Olhar, pois estaremos exercitando a memorização visual e a concentração por meio de técnicas simples e eficientes.

Estas técnicas de revelação, são importantes instrumentos pedagógicos e devem ser utilizados em atividades em grupos ou individual. Depois que você fixar a imagem produzida na sua memória, que pode ser confirmada no momento do click, estamos prontos para revelar esta imagem, isso pode ser feito de 3 maneiras diferentes...



Desenho



Através do uso de desenhos, as imagens podem ser reveladas, exercitando a memória e a linguagem visual, além de expressão artística. Lembramos que o mais importante não é o desenho técnico, sua qualidade, mas sua expressão, sua representação enquanto exercício de fixação da composição fotográfica tridimensional (o que vemos no visor) num plano bidimensional (o papel).

Oral



Usar as palavras para expressar imagens, funciona como uma importante ferramenta de articulação e memorização visual, com ela você pode descrever detalhadamente a cena captada e fixada, fazendo com que as pessoas que escutam a revelação oral, exercitem a imaginação e reconstruam visualmente a imagem.

Construções Cênicas

Através desta técnica, podemos verificar a riqueza desta máquina, pois podemos solicitar que as imagens fixadas sejam reveladas sem o uso de palavras, mas utilizando expressões cênicas, mímica e até mesmo a reconstrução de cenários e personagens por grupos, favorecendo o trabalho cooperativo e a cenografia, além da expressão artística e da linguagem corporal.



Uso em Atividades

A fotografia lúdica pode ser utilizada em dinâmicas de grupos para a construção de retratos entre os participantes, favorecendo o entrosamento do grupo e a apresentação de seus nomes e características, pela revelação do retrato produzido pelo outro. Em atividades escolares pode ser uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da observação e da composição visual, explorando lugares, como parques, ruas, bairro





Exibindo as Imagens Reveladas



Sempre nas atividades que desenvolvemos, a exibição do resultado é um elemento fundamental, além de motivar e cativar, exercita a noção de produção, montagem e exibição de imagens e as conversas e interações que resultam deste encontro.

Como tudo que é belo deve ser mostrado e não falamos da estética apenas, mas da beleza do processo, da desconstrução e reconstrução do olhar subjetivo, que se expande ao novo.

Organize exposições com suas imagens, produza fotografias e vídeos dos processos pedagógicos da Fotografia Lúdica e compartilhe conosco.

Bem, espero que tenham se interessado em utilizar a nossa maravilhosa máquina, até a próxima aula...





Ficha Técnica

Criação, Roteiro e Concepção: **Henrique José**

Produção Executiva: **Meysa Medeiros**

Câmera e Som Direto: **John Nascimento**

Arte gráfica e Identidade Visual: **Flávio Aquino**

Edição e Vinhetas: **Tiago Aguiar**

Realização: **Mercado da Foto**

Desenhos: **Ana Laura e Henrique José**

Agradecimentos: Galeria ZooN de Fotografia - Keila Sena; Andreia Gurgel; Teotônio Roque; Vlademir Alexandre; Gilvana Benevides; Adriano Soares; Talisson Erick e muitos outros que participaram, apoiaram e contribuíram para o desenvolvimento desta e de outras atividades do que eu denominei de fotografia lúdica, contribuindo assim para o processo pedagógico da Educação lúdica do olhar.



MERCADO DA FOTO

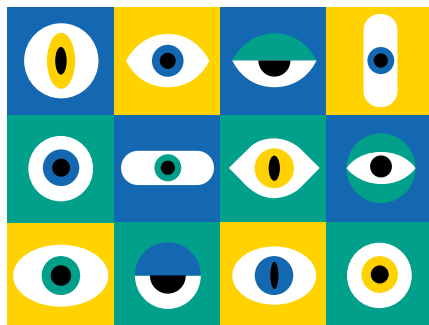
Galeria e Escola de Fotografia e Audiovisual

henrique.art.br

henriquefotoart@gmail.com

(84) 9 8868.3380

mercadodafoto.com.br

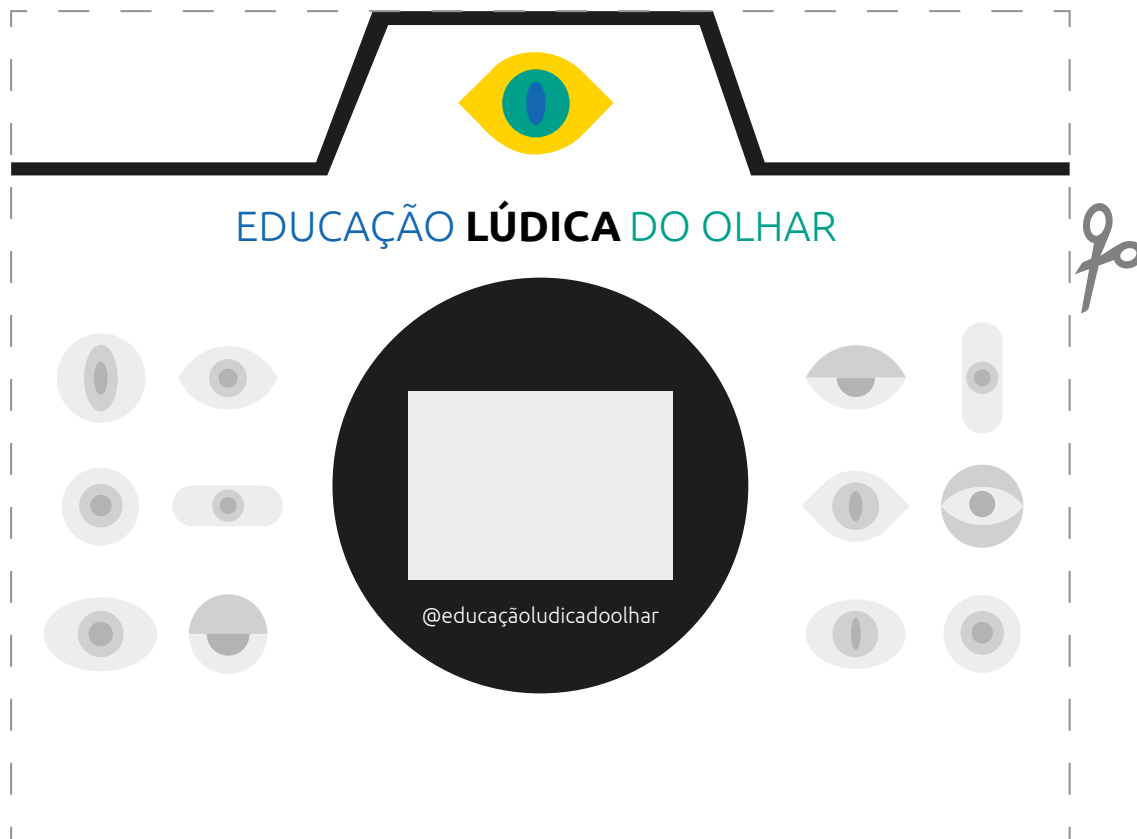


EDUCAÇÃO
LÚDICA
DO OLHAR

#educaçãoludicadoolhar

henrique.art.br
henriquefotoart@gmail.com
(84) 9 8868.3380

mercadodafoto.com.br



Recorte, Cole e Imprima o molde da sua câmera fotográfica