



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

### FOTOGRAFANDO COM TIÃO: O LÚDICO NUMA PRÁTICA ANTECEDENTE AO CINEMA

Rogério Luiz Silva de Oliveira\*  
(UESB)

#### RESUMO

Este artigo descreve o jogo didático Fotografando com Tião, desenvolvido para oficinas de iniciação à fotografia para crianças. O texto traz o relato de como surgiu a idéia, como foi desenvolvido, de que forma é aplicado na oficina e os resultados práticos deste recurso.

**PALAVRAS-CHAVE:** Fotografia, Cinema, Educação

#### INTRODUÇÃO

Até o dia 21 de julho de 2010, eu nunca havia desenvolvido uma atividade voltada diretamente para a educação infantil ou mesmo para adolescentes. No dia 22 de julho deste ano, eu estava numa sala de aula com 30 alunos, com idade entre 08 e 12 anos, de uma escola Municipal de Vitória da Conquista, na Bahia, para ministrar a oficina “Iniciação à Fotografia”. Era uma das quatro oficinas que eu ministraria neste mesmo ano pelo Projeto Janela de Cinema Itinerante, realizado pelo Programa Janela Indiscreta – Cine-Video, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. O projeto foi realizado com o patrocínio do programa BNB de Cultura, do Banco do Nordeste do Brasil.

---

\* Mestre em Memória: linguagem e sociedade, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da UESB. Integrante do grupo de pesquisa Cultura, memória e desenvolvimento. E-mail: rogerioluizso@gmail.com



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

Após este primeiro momento, a oficina ainda seria ministrada nas cidades baianas de Jaguaquara (13 e 14 de agosto), Ipiaú (27 e 28 de agosto) e Maiquinique (1º e 2 de outubro).

Optei por começar a oficina traçando um breve percurso da história da fotografia, ilustrando com câmeras mecânicas e analógicas, chapas de vidro outrora utilizadas como superfície sensível, filmes de rolo que viriam a substituir o material de vidro, etc. Falava também de nomes de inventores, precursores do processo fotográfico, bem como de fotógrafos que fizeram história por conta das imagens que registraram ao longo da vida. Esta parte introdutória seria mantida até a última oficina. No entanto, foi muito natural, desde esta primeira experiência, o questionamento sobre a validade desta descarga de nomes estrangeiros e de equipamentos sobre as crianças em tão pouco tempo. Será que eles estavam compreendendo tantos nomes? Estariam guardando tanta informação em apenas dois dias?<sup>215</sup> Será que uma atividade de memorização poderia tornar os nomes, datas e lugares mais familiares?

No dia 14 de agosto, no final de mais uma jornada, no corredor da escola onde foi ministrada a segunda oficina, me veio a confirmação de que seria possível desenvolver uma atividade que reforçasse aquele conteúdo. Os questionamentos sobre aquela etapa se tornavam cada vez mais fortes e, no final da segunda oficina desenhou-se em minha cabeça a idéia de desenvolver um jogo didático, que pudesse possibilitar/intensificar a convivência dos alunos com o conteúdo trabalhado na oficina de iniciação à fotografia.

A dica de como poderia ser este jogo veio na própria oficina, quando ao deixar o pavilhão de aulas pude visualizar a maneira como o resultado da oficina estava disposto. As fotografias dos alunos em Jaguaquara, diferente da primeira em Vitória da Conquista, estavam fixadas numa cartolina preta, com pequenos

---

<sup>215</sup> As oficinas tiveram carga horária de 16 horas.

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

quadrados brancos nas bordas laterais, justamente para dar a ideia de rolo de filme, ou de película<sup>216</sup>. De forma bastante intuitiva, logo cogitei a possibilidade/viabilidade de desenvolver um jogo de perguntas e respostas, que pudesse ser disputado num tabuleiro, similar aos que me foram muito comuns na infância.

Em questão de dias estas influências foram passadas, de forma bem limitada, para o papel e a idéia foi apresentada a dois colegas jornalistas. Um deles, Gil Brito, que também é chargista. O outro, Ailton Fernandes, que trabalha como designer gráfico. Expliquei aos dois como esta idéia havia sido trabalhada até ali e mostrei o esboço de um tabuleiro, numa cartolina. Numa conversa várias sugestões foram dadas e, em dias, tínhamos um jogo aplicável àquele tipo de oficina que ainda seria realizada em duas outras cidades.

Na oficina em Ipiaú, então, a oficina chegaria num lugar diferente. Do mesmo modo como nas duas primeiras, passaríamos por um breve histórico da técnica fotográfica, entenderíamos o mecanismo técnico, fotografaríamos. Com a diferença de que voltaríamos a tudo isso de forma bem divertida. Desde o primeiro momento da oficina, um personagem acompanharia tudo: Tião.

Um menino sorridente, com uma câmera fotográfica nas mãos, que foi batizado com este nome em homenagem ao, certamente, mais conhecido fotógrafo brasileiro no mundo: Sebastião Salgado. A partir deste momento, Tião passaria a ser o condutor/expositor daquela temática. Vez ou outra ele aparecia trazendo informações sobre a história e o processo da fotografia. Isso, de maneira ilustrativa.

Ao longo da exposição, Tião “surgia” nos slides. Ocupando o lugar de um fotógrafo-mirim que conhece a história da fotografia. Começa o percurso falando da origem da palavra “fotografia”. Fala da existência dos tipos de luz e explica a

---

<sup>216</sup> O resultado das oficinas foi uma exposição fotográfica com uma fotografia de cada aluno.



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

relação de similaridade existente entre o olho humano e a câmera fotográfica, destacando a existência de elementos idênticos em um e outro: como são os casos do diafragma e obturador da câmera fotográfica, parecidos com a íris e as pálpebras do olho do homem. Acompanha ainda os relatos de experiências que levaram a humanidade à invenção da fotografia, como os experimentos de Joseph Nicéphore Niepce, Hercules Florence, Louís-Jacques Mandé Daguerre ou William Henri Fox Talbot. Mais que isso, o objetivo é que eles compreendam a fotografia como um processo antecedente a práticas como a do cinema. A partir da ilustração com material audiovisual, como os da British Films (que trazem os primeiros filmes feitos pelo homem), eles têm uma idéia de como o cinema se apropriou do processo fotográfico e isso foi resultar em tudo o que hoje conhecemos por imagem em movimento. Neste material, há histórias envolventes, engraçadas, que prendem muito a atenção dos alunos.

Antes que os estudantes saíssem para fotografar, eles ainda fabricavam um visor, com o intuito de treinar o enquadramento e até mesmo entender como a regra dos terços, por exemplo, uma técnica utilizada para o enquadramento, pode ajudar na composição de uma imagem fotográfica. Ainda explorando a figura do personagem, são apresentadas as possibilidades de uso da fotografia. Ênfase para a utilização pela história, pelo jornalismo, pela arte. Sempre de forma ilustrada para que pudessem ter contato com imagens. Ainda neste instante que antecedia a saída fotográfica, eles podiam ouvir algumas histórias sobre fotógrafos que se tornaram muito conhecidos, a exemplo de Pierre Verger, Henri Cartier-Bresson e Sebastião Salgado.

Passada esta etapa, os alunos saíam pelas ruas do bairro da escola ou mesmo da cidade a fim de capturar imagens que iriam compor a exposição fotográfica que eles mesmos nomeavam e montavam. O primeiro dia da oficina terminava com a produção das imagens.



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

No dia seguinte, enquanto as imagens estavam sendo impressas num laboratório, em papel fotográfico, os alunos conheciam mais alguns usos da fotografia, como o que é feito pela arte contemporânea, a partir da exibição de trabalhos de videoarte, a partir de fotografias. É ainda neste período que eles conhecem o jogo didático, objeto da presente comunicação. É aplicado depois que todo o conteúdo previsto foi apresentado.

### **Fotografando com Tião**

O jogo recebeu o nome de Fotografando com Tião. Um jogo de perguntas e respostas, que tem a fotografia como tema central. Partindo para um entendimento do jogo, ele é disputado num tabuleiro, em que as equipes são representadas por diferentes bobinas de filmes, de cores diferentes, e cujo deslocamento, pelas casas do tabuleiro, é ditado por um dado. Vence o jogo, a equipe que atravessar a linha de chegada primeiro.

Fotografando nasceu com a intenção de servir de instrumento de memorização/familiarização com termos e nomes relativos à prática fotográfica. Estes temas aparecem no jogo por meio das perguntas contidas no baralho, que fica no centro do tabuleiro.

O jogo começa com a divisão da turma em equipes de número igual de integrantes. Cada aluno joga o dado uma vez, o que significa dizer que todos deverão responder uma pergunta. Até dar duas voltas no tabuleiro, os jogadores passarão por casas, onde às vezes deverão responder uma pergunta ou cumprir uma tarefa. Há casas vazias e, em outras, fotografias em preto e branco ou coloridas. Além disso, ao chegar em determinadas casas, há uma ação a ser realizada.

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

Quando a bobina (que representa a equipe) cai numa casa vazia, o jogo segue e a equipe seguinte dá sequência ao jogo. Porém, caso o dado leve o jogador a uma fotografia, uma pergunta deverá ser respondida, antes de passar o dado para a próxima equipe. Há, no entanto, uma diferença entre aquelas em preto e branco e as coloridas. No caso das primeiras, elas têm um grau menor de dificuldade. O que significa que caso a equipe acerte a resposta, a bobina avança uma casa; no caso de erro, volta duas. As cartas em preto e branco contêm perguntas como esta:

- A palavra fotografia tem origem grega a partir de dois termos: photos e graphein. Quando estão juntas o que elas significam?

- 1 – Escrita com a luz
- 2 – Tirar fotos
- 3 – Sorrir para a foto

No caso desta pergunta, escolhendo a “1” como a resposta certa, a bobina que representa a equipe avança uma casa. No caso de um erro, volta duas casas. Diferente disso, ao responder uma pergunta do monte de cartas referente às fotografias coloridas, um acerto implica no avanço em duas casas e na volta em uma, caso a resposta seja errada. Exemplifico com uma das perguntas contidas nestas cartas:

- A câmera fotográfica funciona como o olho do homem. O diafragma dela é correspondente ao quê no olho?

- 1 – Íris
- 2 – Pálpebras
- 3 – Cílios

Além destas questões apresentadas, o jogo traz outras que sugerem uma ação, promovendo certo dinamismo na brincadeira. Do mesmo modo, o recurso

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

visa a prática do fazer fotográfico. E aqui, destacamos que uma câmera fotográfica digital faz parte do jogo. Nestas casas, há ações como: “Fotografe alguém de camisa vermelha”, “Tire uma foto de uma planta”, “Fotografe alguém sorrindo”, “Pose para uma foto”, “Tire uma foto de quem você quiser”, “Fotografe uma formiga” ou “Tire uma foto de um professor”. O aluno que está na jogada, pega a câmera fotográfica digital e faz a imagem indicada. Esta tarefa acaba funcionando como um exercício para o olhar, visto que muitas vezes eles precisam sair do espaço da sala de aula à procura do objeto a ser fotografado. Além disso, o fato de ser necessário selecionar um objeto em meio a outros, funciona como estímulo à prática do enquadramento.

Estas são as ações diretamente relacionadas à prática fotográfica. Além delas, outras movimentações fazem parte da brincadeira, às vezes mudando o ritmo do jogo. São ações como: “Volte para o início do jogo”, “Passe para a casa seguinte”, “Volte uma casa” ou “Volte duas casas”.

Importante, aqui, dizer que estas movimentações são sugeridas pelo personagem Tião, que dá nome ao jogo. O rosto dele aparece ao lado de um balão de diálogo, dizendo o que o jogador deverá fazer. O que é dito por ele, tem a intenção de dinamizar a brincadeira. São paradas obrigatórias que mudam o ritmo natural do percurso. É pertinente, pois, esclarecer a criação do conceito que nos leva a este personagem. Explicamos, assim, como ele foi construído.

A inspiração para o nome e a cor da pele do personagem vem do fotógrafo Sebastião Salgado e da sua obra. O nome é uma homenagem ao, certamente, mais conhecido fotógrafo brasileiro. E esta referência combina com o objetivo de batizá-lo com um nome curto, de fácil apreensão, até mesmo popular, por que não dizer?

No que diz respeito ao fato de Tião ser um menino negro, isso passa pela obra de Salgado, em que notamos uma marca recorrente de busca pela alteridade, muito representada pelo registro de pessoas de pele escura. Seja no interior do Brasil, ou no interior da África, o olhar fotográfico persegue o registro de situações



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

de vida de pessoas diferentes dele. Ele retrata grupos culturais e sociais dos quais não faz parte. Utilizamos, como exemplo, as imagens feitas em Serra Pelada, no Pará, na década de 1980, talvez o trabalho mais conhecido dele. Neste conjunto de imagens, ele registrou instantes, no “formigueiro humano”, da busca dos garimpeiros pelo ouro, em condições precárias de trabalho.

A concepção do personagem, graficamente falando, surge a partir da apresentação da idéia inicial ao jornalista e chargista Gil Brito, que vive e trabalha em Vitória da Conquista, na Bahia. Depois de entender o contexto em que o jogo seria aplicado, fez este desenho. Os traços do personagem foram feitos à mão e, posteriormente, recebeu um tratamento digital que deu as cores finais. Nota-se a predominância de duas cores primárias: o verde da camisa e o azul da calça, para a vestimenta. Optou-se pela simplicidade nos tons e sem riqueza de detalhes em outras cores. O calçado tem cor bastante viva, inspirado nos tênis utilizados por crianças e adolescentes. Além, é claro, da câmera fotográfica, que coloca Tião no clima da brincadeira.

Com este desenho pronto, o trabalho passou para outra etapa. O designer gráfico e também jornalista Ailton Fernandes foi o responsável por executar a idéia, utilizando o software Corel Draw. Este programa de computador permitiu o preenchimento de casas vazias do tabuleiro com imagens fotográficas. Estas fotografias, em sua maioria, são de autoria do idealizador do jogo e autor deste artigo. As outras imagens são de fotógrafos como Henri Cartier-Bresson, Pierre Verger e Sebastião Salgado. Além disso, recorre-se a imagens históricas de Vitória da Conquista, do acervo da Família Mello, tradicionais fotógrafos da cidade.

---

## **Fotografando com Tião na prática**

O jogo Fotografando com Tião só é aplicável, neste caso, no contexto de uma oficina de fotografia. Importante que se diga que o jogo somente é disputado após a exposição de conteúdo básico de introdução à técnica fotográfica ou mesmo à história. No espaço da oficina, optamos por uma linguagem simples e o máximo didática para que o tema, por vezes de difícil apreensão, possa ser compreendido.

Importante notar que nas duas aplicações do jogo, houve um envolvimento muito grande dos alunos. As turmas foram divididas em quatro grupos de quatro ou cinco alunos. Cada um escolheu uma bobina de uma cor diferente. Bobina esta que, por sua vez, é apresentada aos alunos que, na maior parte, nem conhecem este tão comum elemento da fotografia analógica. Decidida a ordem da jogada, a primeira equipe joga o dado e, conforme o número, percorre as casas do tabuleiro. Caso caia numa fotografia colorida, o aluno da vez lê a pergunta e as repostas em voz alta e a equipe dele pode ajudar a escolher a resposta certa. No caso de acerto, avança duas casas. Se errar, volta uma. E assim o jogo segue, envolvendo todas as equipes e todos os seus integrantes. A regra original, de dar uma volta no tabuleiro, foi logo mudada na primeira vez que os alunos jogaram, tamanho o envolvimento deles. Outro detalhe importante é que em duas rodadas, maior é a quantidade de perguntas respondidas.

Entendo como importante destacar que o jogo Fotografando com Tião demonstra um potencial para ser trabalho em outras situações de iniciação à fotografia, inclusive no que diz respeito ao desenvolvimento desta atividade para um público diferente.

De forma bastante breve, cito a aplicação deste jogo numa oficina de fotografia para estudantes universitários de primeiro semestre. Neste caso, uma única experiência me permitiu compreender que em vez de aplicá-lo no sentido de



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

rememorar ou promover uma maior familiarização com os termos/temas da fotografia, Fotografando serviu como uma ferramenta auxiliar na apresentação deste novo campo para aqueles estudantes.

Se no primeiro tipo de oficina (para crianças) o jogo era aplicado após a apresentação de um conteúdo, neste segundo o assunto é apresentado conforme a brincadeira avança. Assim, opta-se por algumas das perguntas do baralho, destacando as mais básicas, como as primeiras experiências que levaram à invenção da fotografia, ou os quesitos técnicos elementares para a realização de uma fotografia, como o controle do diafragma ou do obturador.

No caso dos estudantes universitários, acertar a resposta é um detalhe, já que o mais importante é que conforme saiam as perguntas o tema da vez seja debatido e até ilustrado com os equipamentos e material de suporte utilizado na oficina.

Em todos os casos, parece-me que a atmosfera lúdica ajuda a diluir a não tão atraente exposição de termos técnicos ou até mesmo históricos, com suas datas e lugares. O jogo parece prender a atenção dos ali jogadores, já que há um objetivo de atravessar uma linha de chegada, seja num caso ou outro. A diferença é que as crianças, por terem passado pelo conteúdo, parecem sentir uma necessidade maior de vencer, ou seja, a disputa é mais acirrada. Em comparação a outras aulas ou mesmo oficinas que tenha ministrado anteriormente, é nítida a diferença no aspecto envolvimento dos alunos a partir da utilização de um recurso lúdico.



ISSN: 2175-5493

## IX COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

5 a 7 de outubro de 2011

---

### REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades/Ed. 34, 2002.

**Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas** (2ª edição). Coleção Salto para o futuro. TV Escola. Ano XVIII. Boletim 7. Maio de 2008. ISSN 1982 - 0283. Ministério da Educação.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.