

Competências e habilidades técnicas em disciplinas de fotografia e vídeo no curso de design de produto - uma reflexão necessária

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32, pp. 210-213. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: julio 2018
Versión final: diciembre 2020

Júlio César Riccò Plácido da Silva (*)

Resumo: O texto visa realizar uma reflexão e posicionar diante das lacunas ocorridas e observadas principalmente nas mudanças das disciplinas de representação, especificamente na aplicação da fotografia e do vídeo, fornecendo informações para entender questões do processo de ensino nos cursos de Design de Produto e que devem proporcionar dados que revelem as competências e habilidades técnicas de uso como ferramentas auxiliares no processo de projeto. O intuito da pesquisa é o de investigar como a percepção dos estudantes sobre a aplicação das ferramentas são relacionadas com a capacidade dos mesmos em aplicá-las durante as etapas metodológicas do processo de projeto.

Palavras chave: Linguagem fotográfica - fotografia - vídeo - design de produto.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 213]

Introdução

Ao longo do tempo com o surgimento da tecnologia da fotografia e posteriormente do vídeo, foram desenvolvidas e adotadas diferentes técnicas para atender as várias necessidades dentro do campo do design de produto, principalmente com o objetivo de documentar todas as etapas do projeto e assim proporcionar uma apresentação final do produto. Com a mudança do sistema analógico para o digital ocorreu que sua aplicação certamente sofresse consideráveis avanços, no entanto, não se sabe ainda se esses avanços ocorreram no sentido esperado e desejável.

A necessidade de oferecer uma sólida base de apoio teórico-conceitual do uso da ferramenta fotográfica e do vídeo (linguagem fotográfica) para os estudantes de design e consequentemente, para os profissionais do campo e assim aprimorar o uso auxiliar das ferramentas com o intuito de qualificar o processo projetual, observou-se que grande parte dos estudantes buscam aprimorar habilidades que foram desenvolvidas em disciplinas de projeto, mas que acabam esquecendo das ferramentas que podem auxiliar durante as etapas do processo metodológico do desenvolvimento do produto.

Utilizar a ferramenta fotográfica e cinematográfica exige realizar escolhas, comparar técnicas possíveis, pois a carga que a linguagem fotográfica carrega é muito grande, pois elas são capazes de moldar experiências do indivíduo, influenciando diretamente no modo como o mundo e os objetos são por eles apreendidos. Nesse sentido é necessário responder a questão - Como a linguagem fotográfica auxilia durante a formação e futuro profissional do aluno em perspectivas do projetar?

Assim a questão a ser investigada é a de evidenciar se existe indícios alentadores de que no processo do ensino universitário está se avançando no quesito do ensino e o uso da linguagem fotográfica, assim como das variações contempladas por essa ferramenta, com vista a auxiliar o processo de projeto e como ampliar e criar interfaces que proporcionem uma ponte com disciplinas de projeto

que necessitam deste ferramental, não apenas como uso documental.

O trabalho tem por objetivo identificar as competências trabalhadas por professores de Design em disciplinas de representação aonde a linguagem fotográfica é aplicada (fotografia e vídeo), também o modo como o uso da ferramenta é desenvolvida ao longo do curso. De tal maneira, foi necessário realizar um levantamento de uma ampla variedade de fontes e documentos, entretanto, deparou-se com a dificuldade de localizar um material específico de competências do ensino da fotografia e do vídeo voltadas para o ensino de Design de Produto. Objetiva-se assim com esta etapa da pesquisa fundamentar a identificação de competências em disciplinas de fotografia e vídeo e realizar uma reflexão sobre os mesmos. O recorte do trabalho no entanto destina-se ao âmbito do ensino superior, principalmente em disciplinas voltadas a representação, linguagem fotográfica e cinematográfica em cursos de Design de Produto.

Breve evolução da ferramenta

O percurso da fotografia e do vídeo é marcado por diversos aprimoramentos técnicos, que procuram atender às necessidades da sociedade em suas diversas perspectivas e que passam a ser gradativamente documentadas pelo instrumento de forma estática ou em movimento, mas que permaneceu por um longo tempo como curiosidade tecnológica e de uso exclusivo de poucas pessoas.

A evolução do equipamento fotográfico e do vídeo acelerou-se com o surgimento dos sistemas digitais no século XX, que interferiu bruscamente no modo de fotografar, tomando gradativamente o espaço dos equipamentos analógicos, que hoje são de difícil acesso e tidos como obsoletos.

É importante destacar que a imagem eletrônica é formada por números binários codificados, e sua coerência figurativa modifica-se radicalmente, juntamente com todo o

seu sistema, como explica Couchot (1999). O processo fotográfico tem a ver com o ato de descoberta imediata dos efeitos gerados pela luz. Porém, acredita-se, de forma análoga à de Machado (2002), que a imagem fotográfica registrada pela câmera trata-se de uma mera obtenção das luzes refletidas sobre o objeto, que se transformará posteriormente, ao manipulá-la por meio de softwares, em números binários.

O grande desenvolvimento tecnológico possibilitou a ampliação das facilidades proporcionadas pelas novas tecnologias, a fotografia e o vídeo popularizou-se entre os amadores. Tais facilidades como, por exemplo, a de visualizar suas imagens na tela de seu computador pessoal ou em sua televisão, enviar para amigos de diferentes partes do mundo ou até mesmo disponibilizá-las em seu site pessoal. Perante essas facilidades, o seu consumo é crescente e ininterrupto, o que levou essa ferramenta a uma sequência de aperfeiçoamentos. Tais aperfeiçoamentos visaram a reprodução fiel da realidade que implementaram sua total automatização.

O equipamento fotográfico e cinematográfico na contemporaneidade oferece padrões diferentes para sua aplicação técnica no processo de projeto e que geram possibilidades ampliadas em diversas funções durante as etapas de projeto, permitindo contribuições tanto para as fases de desenvolvimento do produto quando para a documentação.

Considera-se, que o domínio dos dispositivos, da técnica, dos conceitos embarcados, das possibilidades e recursos em prol da imagem pela fotografia, tem potencial para constituir um aliado expressivo no desenvolvimento de projetos, além do uso instrumental mais usual no campo do design de produto, nota-se a falta de priorização e incentivo na aplicação, por grande parte da academia (Silva; Haddad, 2016). Pois segundo Martins e Wolff (2015) as diretrizes curriculares do curso de Design (Brasil, 2003), constam as competências e habilidades mínimas que o graduando deve ter. Observa-se que essas competências podem ser complementadas; dessa maneira, não se trata de itens rígidos na estruturação do curso. Como é o caso da disciplina de fotografia e de vídeo.

A importância da fotografia e do vídeo e sua linguagem

A fotografia propõe inúmeras novidades e possibilidades técnicas devido aos inesgotáveis avanços técnicos empregados nas ferramentas e softwares. O processo de captura fotográfica busca propiciar uma aparência subjetiva, forçando os elementos psicológicos e emocionais de sua linguagem, por meio da qual, durante todo o processo, o sujeito transmite sua própria personalidade, desde a concepção, produção até a pós-produção, aonde a imagem é manipulada em busca de uma expressividade particular.

Mas como na educação os programas de ensino básico e secundário não aprovacionam especificamente treinamento de sensibilização para elementos tecnológico-estéticos em geral, e prática da competência projetual (Bonsiepe, 2012). Por isso, um dos resultados negativos do ensino pré-universitário se manifesta na deficiência da percep-

ção estética. Sendo que a universidade recebe alunos com uma baixa sensibilidade aos fenômenos estéticos, e praticamente nenhuma experiência projetual.

É necessário no entanto rever, formular e discutir constantemente sobre o posicionamento do design em nossa realidade em particular, visando o aperfeiçoamento do aluno ingressante. Um dos aspectos a serem questionados é sobre as competências que o aluno já deve possuir ao ingressar na instituição.

Para que os professores possam de forma precisa obterem melhores resultados, aonde possam auxiliar os alunos para que eles aprendam com os dados coletados através do uso das ferramentas, tentando apresentar as conexões entre as informações captadas por meio dos usuários com o objetivo do trabalho proposto.

Técnica fotográfica e cinematográfica

Para Pazmino (2015) os métodos de design são procedimentos passíveis de serem ensinados consequentemente aprendidos, e repetidos, são comunicáveis e auxiliam o designer no processo de projeto. Portanto o designer deve conhecer e necessitam ser treinados no ensino do design, para obter conhecimentos e em que momento deve ser aplicados e como.

Assim os designer utilizam-se de métodos, que são compreendidos como todos os procedimentos, técnicas, auxílio ou ferramenta para projeção. Diversos métodos foram desenvolvidos para adequar o projeto a uma determinada etapa do processo de design.

Métodos representam as diversas ações que o designer utiliza e combina no processo de design, e que envolvem instrumentos de planejamento, coleta, análise e síntese, caracterização dos instrumentos materiais com a qual o design trabalha. Assim o método é o caminho para se atingir uma finalidade, podendo ser entendido como um composto de várias técnicas. No caso da coleta de dados a ferramenta necessita de diretrizes para construção de um material de qualidade e relevância para o processo de registro.

Neste caso as técnicas a serem investigadas a fotografia e o vídeo, são procedimentos que nós últimos anos vem sendo mais utilizadas devido a sua carga informativa e de atração visual, que contribuiu para consolidar cada vez mais como uma ferramenta seriada, que depende de elementos ordenados para transmitir sentido. Sentido para buscar soluções mais adequadas no processo de projeto como um ferramental, auxiliando nas diversas perspectivas do projetar.

Deste modo a vantagem do uso de métodos segundo Pazmino (2015) está relacionado à exteriorização do pensamento. No caso da fotografia e do vídeo é possível transferir os processos mentais em imagens estáticas ou em movimento que proporcionam meios pelos quais todos os envolvidos no projeto possam visualizar o andamento e contribuir no processo entre outros aspectos a serem aqui levantados.

Assim tais ferramentas devem ser aplicadas com devido conhecimento teórico e prático, para obtenção de resultados adequados para cada problema e subproblema de projeto. Tais técnicas e ferramentas são meios para alcan-

çar objetivos diversos, aonde as mesmas encontram-se divididos em relação as fases projetuais.

Um conjunto de métodos, procedimentos e conceitos da linguagem fotográfica podem ser inseridas como ferramenta auxiliar (fotografia e vídeo) nas varias fases da metodologia do projeto, provendo conhecimentos advindos da observação com critérios pré-estabelecidos pela equipe de projeto sendo que a carga que a linguagem fotográfica carrega é muito grande.

Contudo a disciplina de fotografia e vídeo deve ser bem implementada no plano de ensino das instituições, não apenas para que o aluno aprenda a ler imagens, luzes, sombras e o tempo, para a captura.

Conceitos da competência da observação

O conhecimento proveniente da observação e do uso da ferramenta fotográfica e do vídeo para o registro em imagens, auxilia o profissional na identificação das bases conceituais da interface usuário-produto, identificando de forma detalhada como o usuário atua, age ou opera recebendo e trocando informações com o produto e também com o seu entorno ou meio ambiente.

Contudo o designer deve refletir sobre os aspectos essenciais da interface entre usuário-produto, identificando as funções básicas que facilitam a percepção e a compreensão durante o processo de uso do objeto e que possibilitem além de cumprir as diversas necessidades dos usuários, também, servir como bases conceituais que auxiliem o profissional do projeto (Filho, 2006).

Para que as imagens capturadas gerem informações para o profissional, deve-se considerar que a utilização do ferramental necessita levar à formulação de novas perguntas, cujas respostas vão depender de tais conhecimentos técnicos e de aplicação da ferramenta que serão gerados durante a documentação.

Tais bases conceituais elas se inter-relacionam nas fases de projeto e que para Filho (2006) as funções básicas podem ser classificadas esquematicamente em três categorias - função prática, função estética e função simbólica, agregando a elas as bases conceituais desdobradas em suas inter-relações.

Outro aspecto de uso da ferramenta como forma de observação é realizada no processo de análise de vários tipos de objetos já produzidos do mesmo tipo com a utilização de imagens, para descobrir possíveis evidências de erros ou defeitos, essa análise através da documentação existente, são dados recolhidos que podem fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer em um novo projeto, orientando a utilização de outros materiais, tecnologias entre diversos outros aspectos.

Pode ser útil ao designer desenvolver uma ficha de análise fotográfica, a fim de conhecer as qualidades e defeitos sob diversos aspectos do produto, examinando sob todos os aspectos possíveis, não apenas, sob o aspecto dos valores pessoais, mas também sob o aspecto dos valores objetivos como, funcionalidade, manuseabilidade, cor, forma –dimensões, funcionalidade– função declarada, ergonomia, acabamento, material.

O resultado de aplicação de determinada técnica em sala de aula, refletirá de algum modo no aluno em sua produ-

ção e conseqüentemente em outras disciplinas que necessitem da ferramenta como forma auxiliar. Assim para o autor a utilização da ferramenta exige que o aluno realize escolhas, comparando assim técnicas possíveis para cada situação, para validar a técnica aplicada. Martins e Wolff (2015) enfatizam que os aspectos particulares dos estudantes e dos professores podem trazer referências sobre o contexto e a aplicação das competências no ensino.

E para a mobilização da competência da aplicação das técnicas fotográficas e cinematográficas, os alunos devem ter conhecimentos e habilidades da ferramenta (interface) para transmitir não apenas ideias, mas conceitos identificados na documentação, pois auxiliam em etapas de observação, análise, criação e validação de um projeto.

Direções futuras da aplicação da ferramenta fotográfica e cinematográfica

Observa-se que o estudo realizado indica uma série de necessidades a serem consideradas em uma nova estruturação dos conteúdos programáticos de disciplinas ligadas ao projeto, uma vez que a linguagem fotográfica teve e ainda tem papel significativo no processo projetual do design, no entanto, o que se vê é um distanciamento do designer a essa ferramenta necessária para a atividade.

Com o aperfeiçoamento tecnológico e o processo de barateamento das ferramentas iniciou-se um processo de manipulação em massa que é a chave para beneficiar um grande número de pessoas. Mas outro fato interessante a considerar é que com as inovações tecnológicas acontecendo, principalmente em relação a fotografia digital, tem observado que as ações em relação a sua inserção mesmo com o processo de manipulação em massa no processo metodológico é tímida e pouco aplicada em sala de aula. Sabendo-se do papel significativo exercido pela fotografia para os profissionais de design, referenda-se a urgência na atualização continuada em relação aos conhecimentos técnicos e tecnológicos, decorrente do rápido desenvolvimento de novas tecnologias, disseminando os recursos e ferramentas disponíveis que podem estar sendo subutilizadas. Caso contrario, a fotografia acaba relegada a um segundo plano não havendo tempo hábil, e deixando de contribuir para que seus conceitos e soluções sejam desconsiderados no processo projetual do design.

Assim compete ao aluno e profissional conhecer melhor as técnicas e ferramentas disponíveis, com ênfase na inserção de novos dispositivos para contribuir para a atividade. No campo acadêmico tais proposições devem provocar no aluno uma ampliação no raciocínio projetual para gerar novas composições e novas formas de utilização dos dispositivos.

Identifica-se, portanto, uma necessidade de mudanças pedagógicas na formação, nas práticas didáticas, no uso de técnicas e na ampliação das disciplinas de meios e representação, com foco na linguagem fotográfica, acompanhando os avanços tecnológicos e suas variáveis de aplicação dentro do campo.

Considerações finais

Sob a ótica do pesquisador, o emprego da ferramenta não esta sendo realizada adequadamente devido à uma compreensão errônea de que a técnica, no caso, o registro de imagem como linguagem, seria independente e autossuficiente, como uma ferramenta auxiliar sem que se tenha planejamento em sua execução.

Entretanto as instituições entendendo que a ferramenta fotográfica e cinematográfica como entidade independente do fazer, criaram estúdios e laboratórios analógicos com diversos recursos e equipamentos, acreditando que a mera presença seria suficiente para melhorar a aplicação da ferramenta no processo de projeto. E durante o processo de transição do analógico para o digital não conseguiram acompanhar com a mudança dos recursos necessários para atender as novas perspectivas de aplicação das novas ferramentas.

É visível que grande parte das instituições não desenvolvem, por exemplo, uma formação dos professores para que trabalhem com novas ferramentas, ou mesmo aparatos que auxiliem na captura para determinados tipos de projetos. É evidente que a linguagem fotográfica potencializa o desenvolvimento das competências e habilidades próprias da linguagem, todavia, a carga horária destinada ao ensino da fotografia e do vídeo e de suas habilidades é muito inferior se comparada a outras disciplinas e em algumas instituições a disciplina não faz parte da grade curricular.

É importante no entanto realizar uma futura investigação para compreender como estudantes em situações de aplicação das ferramentas em disciplinas de projeto, relacionando a capacidade de aplicar técnicas com a capacidade de compreender e avaliar sua utilização no processo de projeto.

Referências bibliográficas

- Bonsiepe, G. (2012). *Design como prática do projeto*. São Paulo: Blucher.
- Brasil. (2003). *CNE/CES n. 0195/03*, de 5 de agosto de 2003.
- Couchot, E. (1999). Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: Parente, André (org). *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Filho, J. G. (2016). *Design do objeto: bases conceituais*. São Paulo: Escrituras.
- Machado, A. (2002). As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. In: Machado, A. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus.
- Martins, V. S., & Wolff, F. (2015). Competências em disciplinas de Projeto de Produto. *Estudos em Design*, 23(2), pp. 37-58.
- Pazmino, A. V. (2015). *Como se cria: 40 métodos para o design de produtos*. São Paulo: Ed. Blucher.
- Silva, J. C. R. P.; Taralli, C. H. (2016). Aspectos históricos da fotografia na Bauhaus: Linguagem e meios de representação nos cursos de design de produto, p. 2795-2806. In: *Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* [Blucher Design Proceedings, 9(2)]. São Paulo: Blucher.

Resumen: Este artículo desarrolla una reflexión acerca de los huecos observados en los cambios en las disciplinas de representación y específicamente en la fotografía y el video, brindando información para entender cuestiones del proceso de enseñanza en los cursos de diseño de producto donde se deben proveer datos que revelen las competencias y habilidades técnicas de uso como herramientas auxiliares en el proceso del proyecto. La intención de esta investigación es conocer cómo la percepción del estudiante sobre la aplicación de las herramientas se relaciona con la capacidad de aplicarlas en las distintas etapas metodológicas del proceso del proyecto.

Palabra clave: lenguaje fotográfico - fotografía - video - diseño de producto.

Abstract: The text aims at reflecting and positioning in the face of the gaps occurring and observed mainly in changes of the disciplines of representation, specifically in application of photography and video, providing information to understand questions of the teaching process in courses of Product Design and that must provide Data that reveal the skills and technical skills to use as auxiliary tools in design process. The purpose of the research is to investigate how students' perceptions about the application of tools are related to their ability to apply them during methodological steps of the design process.

Keyword: Photographic language - photography - video - product design.

(* **Júlio César Riccó Plácido da Silva**, Mestre em Artes Visuais, Doutorando em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo. Experiência na área de Arquitetura e Urbanismo e Design, com ênfase em linguagem fotográfica no design.